

# ETHELBERT EL TIGRE

## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
<b>Sexo</b>		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
<b>Caracterización del personaje</b>			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

# FIMBLES



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Mañana (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)           | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)         |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Discursiva |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Presente              |
| <input type="checkbox"/> Pasado                |
| <input type="checkbox"/> Futuro                |
| <input checked="" type="checkbox"/> Hipotético |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input checked="" type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades <input checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real         | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Animación manual    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

## FIMBLES



### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Sexo	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
		Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
		<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LOS PROTAGONISTAS, LOS FIMBLES, SOLUCIONAN TODOS LOS PEQUEÑOS PROBLEMAS COTIDIANOS CON AYUDA DE SUS COMPAÑEROS, LA RANA Y LA GALLINA BETSY

# FIMBLES



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS PROTAGONISTAS, LOS FIMBLES, SOLUCIONAN TODOS LOS PEQUEÑOS PROBLEMAS COTIDIANOS CON AYUDA DE SUS COMPAÑEROS, LA RANA Y LA GALLINA BETSY

# FLIPPER I LOPAKA



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Presente              |
| <input type="checkbox"/> Pasado                |
| <input type="checkbox"/> Futuro                |
| <input checked="" type="checkbox"/> Hipotético |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades <input checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre                          | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



### PROTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input checked="" type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Relación entre los personajes</b>
			<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
			<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>

#### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

EL DELFÍN FLIPPER EMPLEA EL CHANTAJE PARA UN FIN BUENO, COMO, X EJEMPLO, EL CUIDADO DE LA NATURALEZA.

# FLIPPER I LOPAKA



## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input checked="" type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	<b>Caracterización del personaje</b>		<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EL DELFÍN FLIPPER EMPLEA EL CHANTAJE PARA UN FIN BUENO, COMO, X EJEMPLO, EL CUIDADO DE LA NATURALEZA.



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena  
ANT3

Período de estudio  
3er TRIM

Nombre del contenedor  
MEGATRIX

Franja horaria  
Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)    | <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a público adulto |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)   | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos"      |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |  |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Presente          |
| <input type="checkbox"/> Pasado            |
| <input checked="" type="checkbox"/> Futuro |
| <input type="checkbox"/> Hipotético        |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	
<input type="checkbox"/> Concurso		
<input type="checkbox"/> Entrevistal		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                              |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico         |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción         |
| <input type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial      |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |   |



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?			
<input checked="" type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animales	<input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Asia	<input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal		<input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
Sexo		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input type="checkbox"/> Diálogo	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario
	<input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	<input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> Fuerza física	<input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente
	<input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa	<input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido
		<input type="checkbox"/> Venganza	<input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista
		<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	<input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
		<input type="checkbox"/> Chantaje	

## Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

EN CADA EPISODIO UNO DE LOS PROTAGONISTAS SE VE ENVUELTO EN UNA TRAMA Y EL RESTO TIENEN QUE AYUDARLO A RESOLVERLA.



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EN CADA EPISODIO UNO DE LOS PROTAGONISTAS SE VE ENVUELTO EN UNA TRAMA Y EL RESTO TIENEN QUE AYUDARLO A RESOLVERLA.



## IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**

C9

**Período de estudio**

1er TRIM

**Nombre del contenedor**

BABALÁ

**Franja horaria**

Mañana (S-D)

**TARGET EDAD**
**Público al que se dirige el contenido**

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

**TARGET GÉNERO**
**prioritario al que se dirige el contenido**

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

**Tipo de estructura**

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

**Tiempo representado**

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

**Tipo de contenido**

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<b>OTROS</b>

**Temática**

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                              |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico         |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

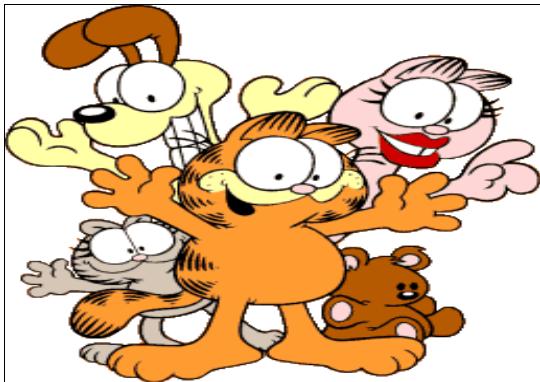
## AUDIOVISUAL

**Tipo de imagen**

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

**Tipo de música**

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

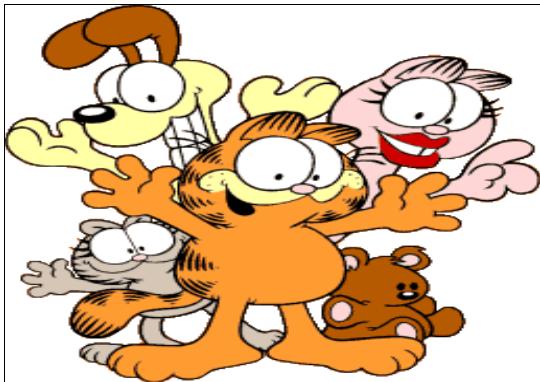


## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>
			<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
<b>Caracterización del personaje</b>			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

GARFIELD SIEMPRE BUSCA SU INTERÉS PERSONAL, SU BIENESTAR Y COMODIDAD, ES POR ELLO QUE NO DUDARÁ EN EMPLEAR SU PICARESCA E INGENIO PARA CONSEGUIR SUS OBJETIVOS



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

GARFIELD SIEMPRE BUSCA SU INTERÉS PERSONAL, SU BIENESTAR Y COMODIDAD, ES POR ELLO QUE NO DUDARÁ EN EMPLEAR SU PICARESCA E INGENIO PARA CONSEGUIR SUS OBJETIVOS



## GEORGE SHRIKS

### IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

#### TARGET EDAD

##### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

#### TARGET GÉNERO

##### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

### VARIEDAD

#### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

#### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

#### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película	
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<b>OTROS</b>	
<input type="checkbox"/> Concurso			
<input type="checkbox"/> Entrevistal			
<input type="checkbox"/> Reportaje			
<input type="checkbox"/> Relato o cuento			
<input type="checkbox"/> Manualidades			

#### Temática

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la   | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                              |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras              | <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas          | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades |  |

### AUDIOVISUAL

#### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

#### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



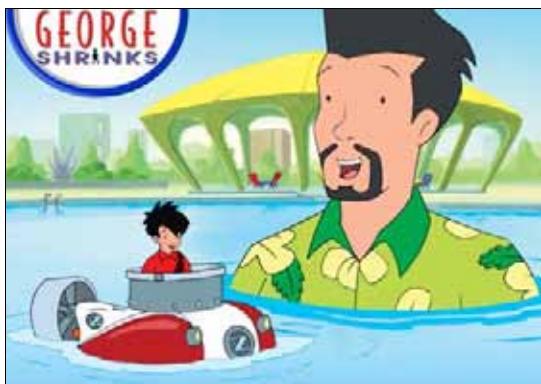
## GEORGE SHRIKS

### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Sexo	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
		Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
		<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

GEORGE, UN NIÑO DIMINUTO Y ANTE TODO BUENO INVENTARÁ CUALQUIER SOLUCIÓN INGENIOSA PARA RESOLVER EL PROBLEMA



## GEORGE SHRIKS

### ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	Sexo		
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

#### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

GEORGE, UN NIÑO DIMINUTO Y ANTE TODO BUENO INVENTARÁ CUALQUIER SOLUCIÓN INGENIOSA PARA RESOLVER EL PROBLEMA

# GON EL CAVERNÍCOLA

## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Tarde (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)  | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Presente          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pasado |
| <input type="checkbox"/> Futuro            |
| <input type="checkbox"/> Hipotético        |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	<b>OTROS</b>

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |

# GON EL CAVERNÍCOLA

## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

EL PROTAGONISTA SIEMPRE TRATA DE RESOLVER CUALQUIER PROBLEMA O SITUACIÓN SUYO O DE SUS AMIGOS.

# GON EL CAVERNÍCOLA

## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>		
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
<b>Caracterización del personaje</b>	<b>Relación entre los personajes</b>		
<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello</li> <li><input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más</li> <li><input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo</li> <li><input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista</li> <li><input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor</li> <li><input type="checkbox"/> Sigue su camino</li> <li><input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia</li> </ul>		

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EL PROTAGONISTA SIEMPRE TRATA DE RESOLVER CUALQUIER PROBLEMA O SITUACION SUYO O DE SUS AMIGOS.

# GRANDULLÓN Y ROBOTÍN

## IDENTIFICACIÓN

<b>Nombre de la cadena</b> La2	<b>Período de estudio</b> 1er TRIM	<b>Nombre del contenedor</b> LOS LUNNIS	<b>Franja horaria</b> Mañana (L-V)
-----------------------------------	---------------------------------------	--	---------------------------------------

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)   | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Presente          |
| <input type="checkbox"/> Pasado            |
| <input checked="" type="checkbox"/> Futuro |
| <input type="checkbox"/> Hipotético        |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

# GRANDULLÓN Y ROBOTÍN

## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b> <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	<b>Caracterización del personaje</b> <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b> <input checked="" type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

# GRANDULLÓN Y ROBOTÍN

## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	
	<b>Sexo</b> <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Relación entre los personajes</b>
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia
			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

T5

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BIRLOKUS CLUB

Franja horaria

Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)           | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)         |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la	<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente		<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras	<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

### Tipo de imagen

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                 | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Animación manual | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D         | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |

## AUDIOVISUAL



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</p> <p><input type="checkbox"/> Pareja humana</p> <p><input type="checkbox"/> Trío humano</p> <p><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Animal</p> <p><input type="checkbox"/> Animales</p> <p><input type="checkbox"/> Vegetal</p> <p><input type="checkbox"/> Varios vegetales</p> <p><input type="checkbox"/> Objeto animado</p> <p><input type="checkbox"/> Varios objetos</p> <p><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</p> <p><input type="checkbox"/> Varias criaturas</p> <p><input type="checkbox"/> Mascota</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Adolescente</p> <p><input type="checkbox"/> Indeterminada</p> <p><input type="checkbox"/> Adulto</p>	<p><input type="checkbox"/> América del Norte</p> <p><input type="checkbox"/> América del Sur</p> <p><input type="checkbox"/> Europa</p> <p><input type="checkbox"/> África Subshariana</p> <p><input type="checkbox"/> Países Árabes</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Asia</p> <p><input type="checkbox"/> No explícita</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</p> <p><input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.</p> <p><input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</p>
	<p><b>Sexo</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Femenino</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Masculino</p> <p><input type="checkbox"/> Indeterminado</p>	<p><input type="checkbox"/> Agresión física</p> <p><input type="checkbox"/> Amenaza</p> <p><input type="checkbox"/> Engaño</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Diálogo</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación</p> <p><input type="checkbox"/> Fuerza física</p> <p><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</p> <p><input type="checkbox"/> Venganza</p> <p><input type="checkbox"/> Inteligencia</p> <p><input type="checkbox"/> Chantaje</p>	<p><input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.</p> <p><input type="checkbox"/> Líder solitario</p>
	<p><b>Caracterización del personaje</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador</p> <p><input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto</p> <p><input type="checkbox"/> Competidor</p> <p><input type="checkbox"/> Gamberro</p>		<p><b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b></p> <p><input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario</p> <p><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente</p> <p><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente</p> <p><input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido</p> <p><input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista</p> <p><input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</p>

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

HAMTARO AYUDARÁ A SUS AMIGOS LOS HÁMSTERS Y A LAURA, SU DUEÑA, EN TODOS LOS PROBLEMAS QUE LE SURJAN

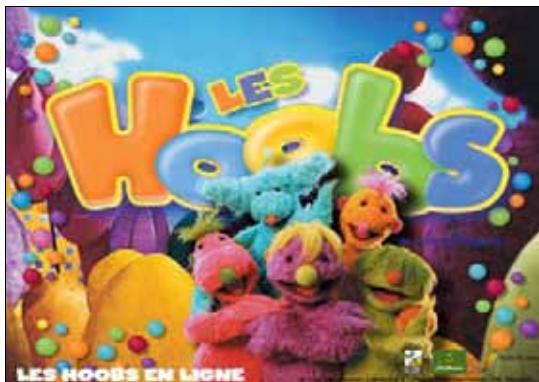


## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

HAMTARO AYUDARÁ A SUS AMIGOS LOS HÁMSTERS Y A LAURA, SU DUEÑA, EN TODOS LOS PROBLEMAS QUE LE SURJAN



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)  | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Discursiva |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	
<input checked="" type="checkbox"/> Musical	<input type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película	
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	<b>OTROS</b>	
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros	
<input type="checkbox"/> Entrevistal			
<input checked="" type="checkbox"/> Reportaje			
<input type="checkbox"/> Relato o cuento			
<input type="checkbox"/> Manualidades			

### Temática

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la   | <input checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                   |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras              | <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas          | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades |  |

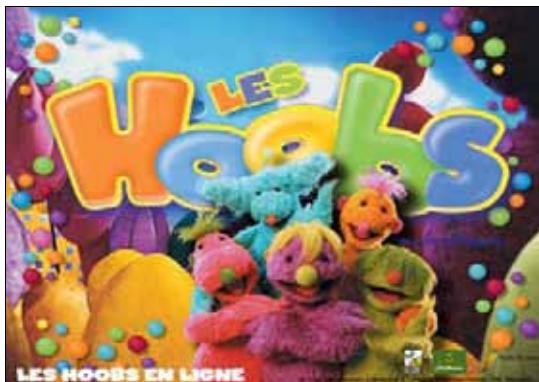
## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real      | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Animación manual | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D         | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

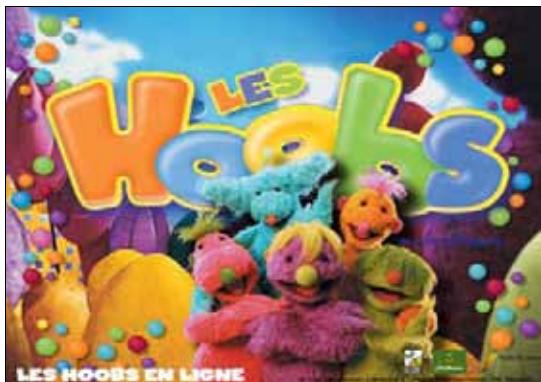


## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input checked="" type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<b>Sexo</b> <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<b>Medios que se emplean para conseguir</b> <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<b>Relación entre los personajes</b> <input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
<b>Caracterización del personaje</b> <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro			<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b> <input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LOS HOOPS DESCUBREN AL MISMO TIEMPO QUE ENSEÑAN TODO TIPO DE COSAS ESENCIALES Y DIDÁCTICAS EN LA VIDA DE LOS NIÑOS



## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
<b>Sexo</b>		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
<b>Caracterización del personaje</b>			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS HOOBS DESCUBREN AL MISMO TIEMPO QUE ENSEÑAN TODO TIPO DE COSAS ESENCIALES Y DIDÁCTICAS EN LA VIDA DE LOS NIÑOS

# HOPPITY HOOPER



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena  
PUNT2

Período de estudio  
4to TRIM

Nombre del contenedor  
BABALÁ

Franja horaria  
Mañana (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input type="checkbox"/> Capítulos indep. <input checked="" type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción    |
| <input type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo       |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

# HOPPITY HOOPER



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

HOPPITY HOOPER CONSIGUE QUE TODO EL MUNDO HABLE COMO ELLA CANTA "CROACK, CROACK"

# HOPPITY HOOPER

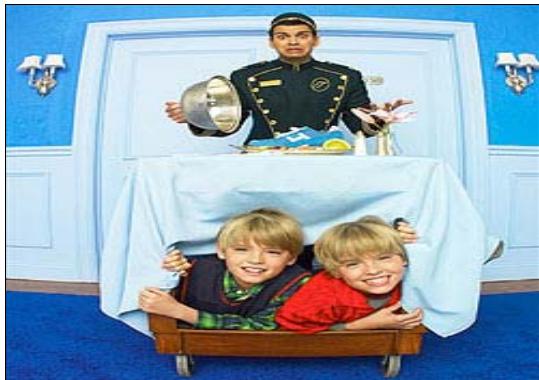


## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Medios que se emplean para conseguir			
Relación entre los personajes			
Sexo			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

HOPPITY HOOPER CONSIGUE QUE TODO EL MUNDO HABLE COMO ELLA CANTA "CROACK, CROACK"



## DULCE HOTEL: LAS AVENTURAS DE ZACK Y CODY

### IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
ANT3

**Período de estudio**  
4to TRIM

**Nombre del contenedor**  
MEGATRIX

**Franja horaria**  
Mañana (S-D)

#### TARGET EDAD

##### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)              | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

#### TARGET GÉNERO

##### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

### VARIEDAD

#### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

#### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

#### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<b>OTROS</b>
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Entrevistal		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

#### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                              |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico         |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

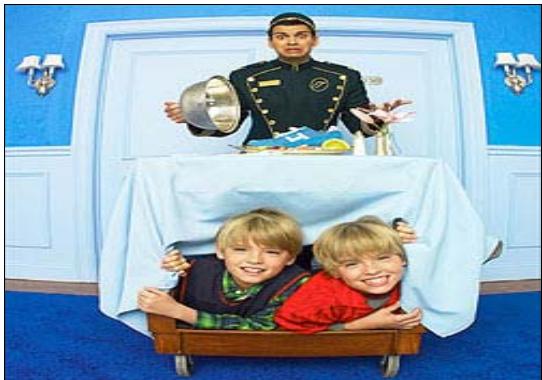
### AUDIOVISUAL

#### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual       | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

#### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |



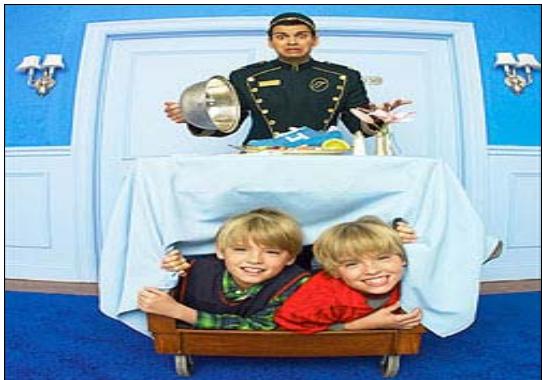
## DULCE HOTEL: LAS AVENTURAS DE ZACK Y CODY

### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input checked="" type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b> <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	<b>Caracterización del personaje</b> <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b> <input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

DOS GEMELOS QUE VIVEN EN UN HOTEL CON SU MADRE HACEN TRAVESURAS Y EL GERENTE DEL HOTEL TRATA DE CONTROLARLOS.



## DULCE HOTEL: LAS AVENTURAS DE ZACK Y CODY

### ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucediendo algún cambio <input type="checkbox"/> El antagonista asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

DOS GEMELOS QUE VIVEN EN UN HOTEL CON SU MADRE HACEN TRAVESURAS Y EL GERENTE DEL HOTEL TRATA DE CONTROLARLOS.

# HOUSE OF MOUSE



## IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
TVE1

**Período de estudio**  
1er TRIM

**Nombre del contenedor**  
ZONA DISNEY

**Franja horaria**  
Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto                  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)   | <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |  |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la	<input checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente		<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras	<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción    |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input checked="" type="checkbox"/> Alusiva o referencial |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo                  |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |   |

## AUDIOVISUAL

# HOUSE OF MOUSE



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input checked="" type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input checked="" type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input checked="" type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input checked="" type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Caracterización del personaje	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista			
Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista			

# HOUSE OF MOUSE



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes	
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input checked="" type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input checked="" type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input checked="" type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...	
Sexo	Medios que se emplean para conseguir			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje		
Caracterización del personaje	Relación entre los personajes			
<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario			
Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista				
<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucediendo algo <input checked="" type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia				

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



**INVENTA EL TEU MÓN**

## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Tarde (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	
<input type="checkbox"/> Concurso		
<input type="checkbox"/> Entrevista		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |



## PROTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input checked="" type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Relación entre los personajes</b>
			<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
			<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LOS PROTAGONISTAS SE ENFRENTARÁN A CURIOSAS AVENTURAS Y ENEMIGO FRUTO DE SU IMAGINACIÓN.

# INVENTA EL TEU MÓN



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Medios que se emplean para conseguir			
Relación entre los personajes			
Sexo			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS PROTAGONISTAS SE ENFRENTARÁN A CURIOSAS AVENTURAS Y ENEMIGO FRUTO DE SU IMAGINACIÓN.



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Presente              |
| <input type="checkbox"/> Pasado                |
| <input type="checkbox"/> Futuro                |
| <input checked="" type="checkbox"/> Hipotético |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input type="checkbox"/> Capítulos indep. <input checked="" type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Sexo</b>  <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<b>Relación entre los personajes</b>  <input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
		<b>Caracterización del personaje</b>  <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>  <input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input checked="" type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Relación entre los personajes</b>
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucediendo algún cambio <input type="checkbox"/> El antagonista asume su derrota y actua en consecuencia
			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

# JIMMY NEUTRÓN



## IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
ANT3

**Período de estudio**  
1er TRIM

**Nombre del contenedor**  
MEGATRIX

**Franja horaria**  
Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)   | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Futuro   |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la	<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente		<input type="checkbox"/> Otros	<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras	<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

### Tipo de imagen

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Imagen real         | <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D            |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D            |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

## AUDIOVISUAL

# JIMMY NEUTRÓN



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</p> <p><input type="checkbox"/> Pareja humana</p> <p><input type="checkbox"/> Trío humano</p> <p><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</p> <p><input type="checkbox"/> Animal</p> <p><input type="checkbox"/> Animales</p> <p><input type="checkbox"/> Vegetal</p> <p><input type="checkbox"/> Varios vegetales</p> <p><input type="checkbox"/> Objeto animado</p> <p><input type="checkbox"/> Varios objetos</p> <p><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</p> <p><input type="checkbox"/> Varias criaturas</p> <p><input type="checkbox"/> Mascota</p>			
<p><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Adolescente</p> <p><input type="checkbox"/> Indeterminada</p> <p><input type="checkbox"/> Adulto</p>			
<p><input checked="" type="checkbox"/> América del Norte</p> <p><input type="checkbox"/> América del Sur</p> <p><input type="checkbox"/> Europa</p> <p><input type="checkbox"/> África Subshariana</p> <p><input type="checkbox"/> Países Árabes</p> <p><input type="checkbox"/> Asia</p> <p><input type="checkbox"/> No explícita</p>			
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</p> <p><input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.</p> <p><input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</p>			
Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
<p><input type="checkbox"/> Femenino</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Masculino</p> <p><input type="checkbox"/> Indeterminado</p>			
<p><input type="checkbox"/> Agresión física</p> <p><input type="checkbox"/> Amenaza</p> <p><input type="checkbox"/> Engaño</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Diálogo</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación</p> <p><input type="checkbox"/> Fuerza física</p> <p><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</p> <p><input type="checkbox"/> Venganza</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia</p> <p><input type="checkbox"/> Chantaje</p>			
Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista		
<p><input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto</p> <p><input type="checkbox"/> Competidor</p> <p><input type="checkbox"/> Gamberro</p>			
<p><input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente</p> <p><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido</p> <p><input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</p>			

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

# JIMMY NEUTRÓN



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input checked="" type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input checked="" type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input checked="" type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input checked="" type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input checked="" type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia	

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

# JÓVENES KANGOO



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Mañana (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente			<input checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Concurso				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras
<input type="checkbox"/> Entrevista				<input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
<input type="checkbox"/> Reportaje				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas
<input type="checkbox"/> Relato o cuento				<input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades
<input type="checkbox"/> Manualidades				<input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

# JÓVENES KANGOO



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input checked="" type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

# JÓVENES KANGOO



## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Relación entre los personajes</b>
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input checked="" type="checkbox"/> El protagonista asume su derrota y actua en consecuencia
			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

# JUEGA CONMIGO SÉSAMO



## IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
ANT3

**Período de estudio**  
3er TRIM

**Nombre del contenedor**  
MEGATRIX

**Franja horaria**  
Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)           | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)         |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Narrativa             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Discursiva |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película	
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	<b>OTROS</b>	
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros	
<input type="checkbox"/> Entrevistal			
<input type="checkbox"/> Reportaje			
<input type="checkbox"/> Relato o cuento			
<input type="checkbox"/> Manualidades			

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                 | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Animación manual | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D         | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |

# JUEGA CONMIGO SÉSAMO



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input checked="" type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista	
		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia	

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

UN GRUPO DE MARIONETAS EXPLICAN CONCEPTOS BÁSICOS COMO TRISTE/ALEGRE, VERTICAL/HORIZONTAL, COLORES...

# JUEGA CONMIGO SÉSAMO

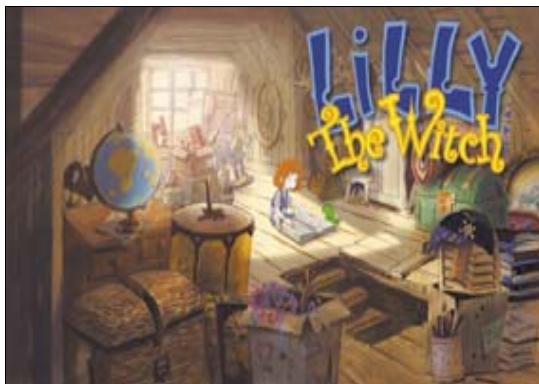


## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Medios que se emplean para conseguir			
Relación entre los personajes			
Sexo			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

UN GRUPO DE MARIONETAS EXPLICAN CONCEPTOS BÁSICOS COMO TRISTE/ALEGRE, VERTICAL/HORIZONTAL, COLORES...



## KIKA SUPERBRUJA

### IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
La2

**Período de estudio**  
3er TRIM

**Nombre del contenedor**  
LOS LUNNIS

**Franja horaria**  
Tarde (L-V)

#### TARGET EDAD

##### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)   | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

#### TARGET GÉNERO

##### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

### VARIEDAD

#### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

#### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pasado   |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

#### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevista <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la  <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras  <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas  <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades  <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores  <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión  <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

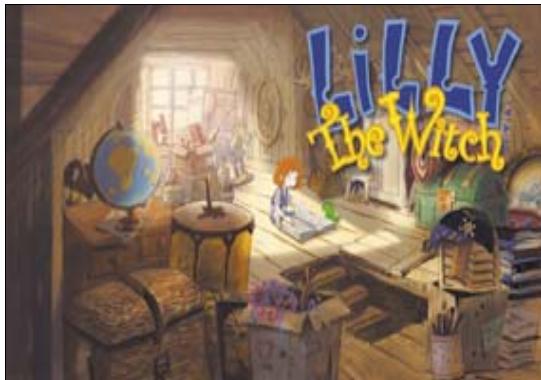
### AUDIOVISUAL

#### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

#### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

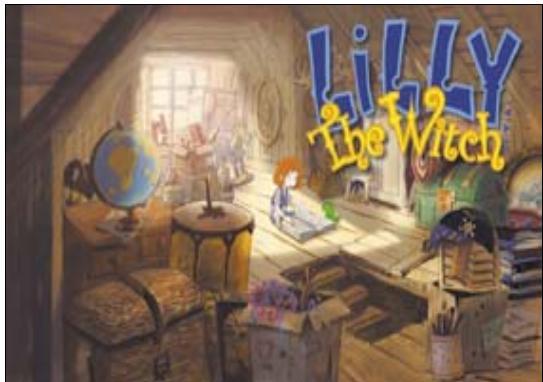


## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</p> <p><input type="checkbox"/> Pareja humana</p> <p><input type="checkbox"/> Trío humano</p> <p><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</p> <p><input type="checkbox"/> Animal</p> <p><input type="checkbox"/> Animales</p> <p><input type="checkbox"/> Vegetal</p> <p><input type="checkbox"/> Varios vegetales</p> <p><input type="checkbox"/> Objeto animado</p> <p><input type="checkbox"/> Varios objetos</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica</p> <p><input type="checkbox"/> Varias criaturas</p> <p><input type="checkbox"/> Mascota</p>			
<p><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Adolescente</p> <p><input type="checkbox"/> Indeterminada</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Adulto</p>			
<p><input type="checkbox"/> América del Norte</p> <p><input type="checkbox"/> América del Sur</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Europa</p> <p><input type="checkbox"/> África Subshariana</p> <p><input type="checkbox"/> Países Árabes</p> <p><input type="checkbox"/> Asia</p> <p><input type="checkbox"/> No explícita</p>			
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</p> <p><input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.</p> <p><input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico</p> <p><input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</p>			
Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
<p><input checked="" type="checkbox"/> Femenino</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Masculino</p> <p><input type="checkbox"/> Indeterminado</p>		<p><input type="checkbox"/> Agresión física</p> <p><input type="checkbox"/> Amenaza</p> <p><input type="checkbox"/> Engaño</p> <p><input type="checkbox"/> Diálogo</p> <p><input type="checkbox"/> Ejemplificación</p> <p><input type="checkbox"/> Fuerza física</p> <p><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</p> <p><input type="checkbox"/> Venganza</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia</p> <p><input type="checkbox"/> Chantaje</p>	
<p><input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.</p> <p><input type="checkbox"/> Líder solitario</p>			
Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista		
<p><input type="checkbox"/> Héroe Salvador</p> <p><input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto</p> <p><input type="checkbox"/> Competidor</p> <p><input type="checkbox"/> Gamberro</p>		<p><input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario</p> <p><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente</p> <p><input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido</p> <p><input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista</p> <p><input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</p>	

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

# KIKA SUPERBRUJA



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input checked="" type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Medios que se emplean para conseguir			
Relación entre los personajes			
Sexo	Caracterización del personaje		
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista			
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



## KIM POSSIBLE

### IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
TVE1

**Período de estudio**  
4to TRIM

**Nombre del contenedor**  
ZONA DISNEY

**Franja horaria**  
Mañana (S-D)

#### TARGET EDAD

##### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)              | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

#### TARGET GÉNERO

##### prioritario al que se dirige el contenido

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino           |

### VARIEDAD

#### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

#### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

#### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input type="checkbox"/> Capítulos indep. <input checked="" type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

### AUDIOVISUAL

#### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

#### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

# KIM POSSIBLE



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</li> <li><input type="checkbox"/> Pareja humana</li> <li><input type="checkbox"/> Trío humano</li> <li><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</li> <li><input type="checkbox"/> Animal</li> <li><input type="checkbox"/> Animales</li> <li><input type="checkbox"/> Vegetal</li> <li><input type="checkbox"/> Varios vegetales</li> <li><input type="checkbox"/> Objeto animado</li> <li><input type="checkbox"/> Varios objetos</li> <li><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</li> <li><input type="checkbox"/> Varias criaturas</li> <li><input type="checkbox"/> Mascota</li> </ul>	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input checked="" type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...</li> <li><input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.</li> <li><input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico</li> <li><input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...</li> <li><input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...</li> <li><input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</li> </ul>
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

# KIM POSSIBLE



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input checked="" type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Medios que se emplean para conseguir			
Relación entre los personajes			
Sexo	Caracterización del personaje		
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista			
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

# KITCHEN ATTACK



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena  
TVE1

Período de estudio  
3er TRIM

Nombre del contenedor  
ZONA DISNEY

Franja horaria  
Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)   | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Narrativa             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Discursiva |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	
<input type="checkbox"/> Musical	<input type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película	
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	<b>OTROS</b>	
<input type="checkbox"/> Concurso		<input checked="" type="checkbox"/> Otros	
<input type="checkbox"/> Entrevistal			
<input type="checkbox"/> Reportaje			
<input type="checkbox"/> Relato o cuento			
<input type="checkbox"/> Manualidades			

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual       | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción         |
| <input type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial      |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |   |

# KITCHEN ATTACK



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input checked="" type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input checked="" type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b> <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	
			<b>Relación entre los personajes</b> <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje
			<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b> <input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
<b>Caracterización del personaje</b> <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro			

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

EL PROTAGONISTA SON LOS PRESENTADORES DEL CONTEDEROS ZONA DISNEY (EL CHICO O LA CHICA) Y NOS MUESTRAN CÓMO REALIZAR UNA RECETA DE COCINA.

# KITCHEN ATTACK



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucediendo algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

## Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EL PROTAGONISTA SON LOS PRESENTADORES DEL CONTEDEROS ZONA DISNEY (EL CHICO O LA CHICA) Y NOS MUESTRAN CÓMO REALIZAR UNA RECETA DE COCINA.



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

C9

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<b>OTROS</b>
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Entrevista		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Imagen real         | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D            |
| <input type="checkbox"/> Animación manual    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D            |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |



KOCHIKAME

## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input checked="" type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

KOCHIKAME, AUNQUE TRATA DE HACER BIEN SU TRABAJO, SIEMPRE ACABA METIENDO LA PATA, POR LO QUE RECIBE LA RIÑA DE SUS SUPERIORES



## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
<b>Sexo</b>		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
<b>Caracterización del personaje</b>			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

KOCHIKAME, AUNQUE TRATA DE HACER BIEN SU TRABAJO, SIEMPRE ACABA METIENDO LA PATA, POR LO QUE RECIBE LA RIÑA DE SUS SUPERIORES



## LABORATORIO DE DEXTER

### IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
ANT3

**Período de estudio**  
3er TRIM

**Nombre del contenedor**  
MEGATRIX

**Franja horaria**  
Mañana (S-D)

#### TARGET EDAD

##### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

#### TARGET GÉNERO

##### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

### VARIEDAD

#### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

#### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

#### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<b>OTROS</b>
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Entrevistal		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

#### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

### AUDIOVISUAL

#### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

#### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Existe Música                              | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción    |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo       |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

# LABORATORIO DE DEXTER



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Sexo	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
		Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
		<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

# LABORATORIO DE DEXTER



## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Relación entre los personajes</b>
			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input checked="" type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



## IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**

La2

**Período de estudio**

2do TRIM

**Nombre del contenedor**

LOS LUNNIS

**Franja horaria**

Tarde (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)  | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino           |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente   |
| <input type="checkbox"/> Pasado                |
| <input type="checkbox"/> Futuro                |
| <input checked="" type="checkbox"/> Hipotético |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente			<input checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Concurso				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras
<input type="checkbox"/> Entrevistal				<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
<input type="checkbox"/> Reportaje				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas
<input type="checkbox"/> Relato o cuento				<input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades
<input type="checkbox"/> Manualidades				<input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real      | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Animación manual | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D         | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



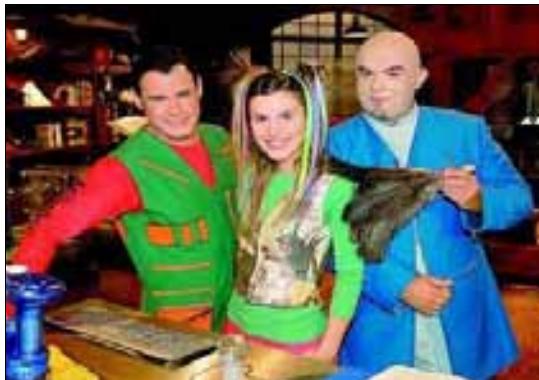
## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input checked="" type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>
			<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
<b>Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista</b>			



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El protagonista asume su derrota y actua en consecuencia
<b>Sobre el antagonista y no recogido en las variables</b> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; margin-top: 5px;"></div>			



## IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**

La2

**Período de estudio**

3er TRIM

**Nombre del contenedor**

LOS LUNNIS

**Franja horaria**

Tarde (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)              | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Narrativa             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Discursiva |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	
<input type="checkbox"/> Musical	<input type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película	
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	<b>OTROS</b>	
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros	
<input type="checkbox"/> Entrevistal			
<input type="checkbox"/> Reportaje			
<input type="checkbox"/> Relato o cuento			
<input type="checkbox"/> Manualidades			

### Temática

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras | <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas        |  |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades          | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico         |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual       | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

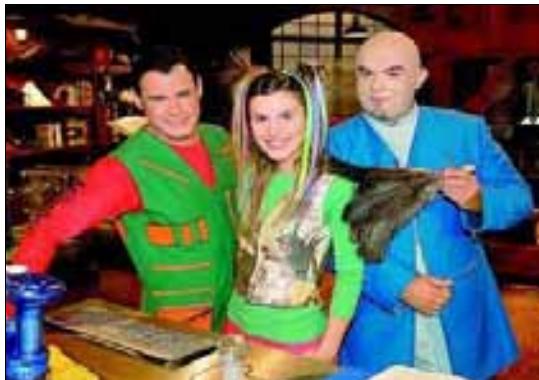


## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input checked="" type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input checked="" type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input checked="" type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas. <input checked="" type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>
			<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
<b>Caracterización del personaje</b>			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LOS PROTAGONISTAS SON PRESENTADORES QUE EXPLICAN TEMAS DE CIENCIA Y MANUALIDADES CON DIFERENTES EXPERIMENTOS.



## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
<b>Sexo</b>		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
<b>Caracterización del personaje</b>			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello	
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto	<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa	
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más	
	<input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista	
		<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo	
		<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista	
		<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor	
		<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio	
		<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia	

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS PROTAGONISTAS SON PRESENTADORES QUE EXPLICAN TEMAS DE CIENCIA Y MANUALIDADES CON DIFERENTES EXPERIMENTOS.



# LES NOVES AVENTURES DE LUCKY LUCK

## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

C9

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Presente   |
| <input type="checkbox"/> Pasado     |
| <input type="checkbox"/> Futuro     |
| <input type="checkbox"/> Hipotético |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película	
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	<b>OTROS</b>	
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros	
<input type="checkbox"/> Entrevistal			
<input type="checkbox"/> Reportaje			
<input type="checkbox"/> Relato o cuento			
<input type="checkbox"/> Manualidades			

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |



## LES NOVES AVENTURES DE LUCKY LUCK

### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</p> <p><input type="checkbox"/> Pareja humana</p> <p><input type="checkbox"/> Trío humano</p> <p><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</p> <p><input type="checkbox"/> Animal</p> <p><input type="checkbox"/> Animales</p> <p><input type="checkbox"/> Vegetal</p> <p><input type="checkbox"/> Varios vegetales</p> <p><input type="checkbox"/> Objeto animado</p> <p><input type="checkbox"/> Varios objetos</p> <p><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</p> <p><input type="checkbox"/> Varias criaturas</p> <p><input type="checkbox"/> Mascota</p>			
<p><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Adolescente</p> <p><input type="checkbox"/> Indeterminada</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Adulto</p>			
<p><input type="checkbox"/> América del Norte</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> América del Sur</p> <p><input type="checkbox"/> Europa</p> <p><input type="checkbox"/> África Subshariana</p> <p><input type="checkbox"/> Países Árabes</p> <p><input type="checkbox"/> Asia</p> <p><input type="checkbox"/> No explícita</p>			
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas.</p> <p><input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</p>			
Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
<p><input type="checkbox"/> Femenino</p> <p><input type="checkbox"/> Masculino</p> <p><input type="checkbox"/> Indeterminado</p>			
<p><input checked="" type="checkbox"/> Agresión física</p> <p><input type="checkbox"/> Amenaza</p> <p><input type="checkbox"/> Engaño</p> <p><input type="checkbox"/> Diálogo</p> <p><input type="checkbox"/> Ejemplificación</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física</p> <p><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</p> <p><input type="checkbox"/> Venganza</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia</p> <p><input type="checkbox"/> Chantaje</p>			
<p><input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.</p> <p><input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario</p>			
Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista		
<p><input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador</p> <p><input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto</p> <p><input type="checkbox"/> Competidor</p> <p><input type="checkbox"/> Gamberro</p>			
<p><input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente</p> <p><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente</p> <p><input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido</p> <p><input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</p>			

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



## LES NOVES AVENTURES DE LUCKY LUCK

### ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input checked="" type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input checked="" type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Medios que se emplean para conseguir			
Relación entre los personajes			
Sexo			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input checked="" type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

T5

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

BIRLOKUS CLUB

Franja horaria

Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)   | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a género femenino             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente			<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Concurso				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras
<input type="checkbox"/> Entrevistal				<input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
<input type="checkbox"/> Reportaje				<input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico
<input type="checkbox"/> Relato o cuento				
<input type="checkbox"/> Manualidades				

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input checked="" type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input checked="" type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	<b>Caracterización del personaje</b>		<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input checked="" type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

**Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista**

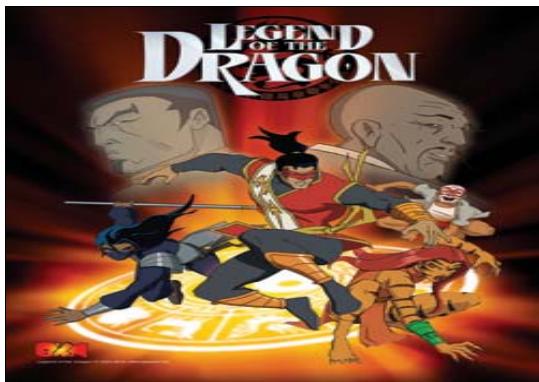


## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
<b>Sexo</b>		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
<b>Caracterización del personaje</b>			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

**Sobre el antagonista y no recogido en las variables**

# LEGEND OF THE DRAGON



## LEYENDA DEL DRAGÓN

**Nombre de la cadena**

La2

**Período de estudio**

3er TRIM

**Nombre del contenedor**

LOS LUNNIS

**Franja horaria**

Tarde (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)              | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

**Tipo de estructura**

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

**Tiempo representado**

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

**Tipo de contenido**

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevista <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input type="checkbox"/> Capítulos indep. <input checked="" type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

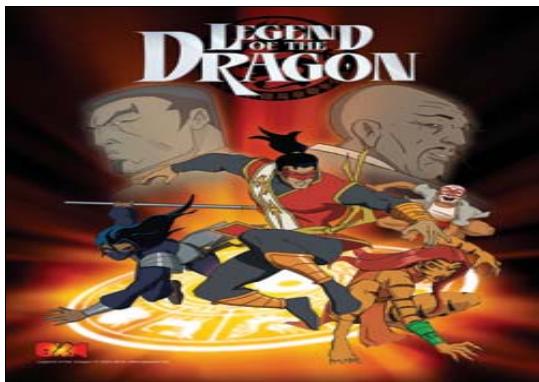
**Tipo de imagen**

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

**Tipo de música**

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

# LEGEND OF THE DRAGON



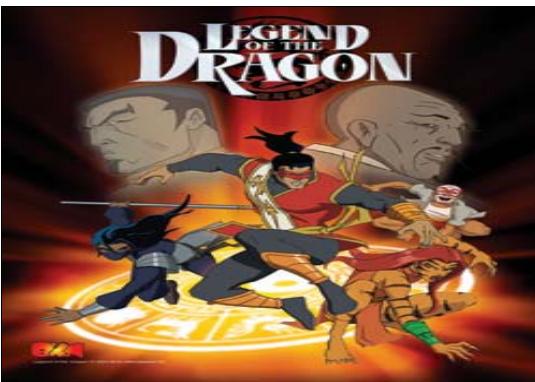
## LEYENDA DEL DRAGÓN

### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Humano único  <input type="checkbox"/> Pareja humana  <input type="checkbox"/> Trío humano  <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos  <input type="checkbox"/> Animal  <input type="checkbox"/> Animales  <input type="checkbox"/> Vegetal  <input type="checkbox"/> Varios vegetales  <input type="checkbox"/> Objeto animado  <input type="checkbox"/> Varios objetos  <input type="checkbox"/> Criatura fantástica  <input type="checkbox"/> Varias criaturas  <input type="checkbox"/> Mascota</p>			
<p><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)  <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)  <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)  <input type="checkbox"/> Adolescente  <input type="checkbox"/> Indeterminada  <input checked="" type="checkbox"/> Adulto</p>			
<p><input type="checkbox"/> América del Norte  <input type="checkbox"/> América del Sur  <input type="checkbox"/> Europa  <input type="checkbox"/> África Subshariana  <input type="checkbox"/> Países Árabes  <input checked="" type="checkbox"/> Asia  <input type="checkbox"/> No explícita</p>			
<p><b>Medios que se emplean para conseguir</b></p> <p><input type="checkbox"/> Femenino  <input checked="" type="checkbox"/> Masculino  <input type="checkbox"/> Indeterminado</p>			
<p><b>Caracterización del personaje</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador  <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto  <input type="checkbox"/> Competidor  <input type="checkbox"/> Gamberro</p>			
<p><b>Tipo de destrezas predominantes</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?  <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...  <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...  <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.  <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico  <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...  <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...  <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</p>			
<p><b>Relación entre los personajes</b></p> <p><input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.  <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.  <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario</p>			
<p><b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b></p> <p><input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario  <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente  <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente  <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido  <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista  <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</p>			

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

# LEGEND OF THE DRAGON



## LEYENDA DEL DRAGÓN

ANTAGONISTA			
<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input checked="" type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input checked="" type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input checked="" type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	<b>Caracterización del personaje</b>		<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input checked="" type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



## LILO & STITCH

### IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
TVE1

**Período de estudio**  
2do TRIM

**Nombre del contenedor**  
ZONA DISNEY

**Franja horaria**  
Mañana (S-D)

#### TARGET EDAD

##### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

#### TARGET GÉNERO

##### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

### VARIEDAD

#### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

#### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

#### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente			<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Concurso				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras
<input type="checkbox"/> Entrevistal				<input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
<input type="checkbox"/> Reportaje				<input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico
<input type="checkbox"/> Relato o cuento				
<input type="checkbox"/> Manualidades				

### AUDIOVISUAL

#### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

#### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



## LILO & STITCH

### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?		<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input checked="" type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input checked="" type="checkbox"/> Humano único			
<input type="checkbox"/> Pareja humana			
<input type="checkbox"/> Trío humano			
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos			
<input type="checkbox"/> Animal			
<input type="checkbox"/> Animales			
<input type="checkbox"/> Vegetal			
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input checked="" type="checkbox"/> Mascota			



### ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	
	<b>Sexo</b> <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Relación entre los personajes</b>
			<input checked="" type="checkbox"/> Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El antagonista asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena  
ANT3

Período de estudio  
2do TRIM

Nombre del contenedor  
MEGATRIX

Franja horaria  
Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)              | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino           |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real         | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</p> <p><input type="checkbox"/> Pareja humana</p> <p><input type="checkbox"/> Trío humano</p> <p><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</p> <p><input type="checkbox"/> Animal</p> <p><input type="checkbox"/> Animales</p> <p><input type="checkbox"/> Vegetal</p> <p><input type="checkbox"/> Varios vegetales</p> <p><input type="checkbox"/> Objeto animado</p> <p><input type="checkbox"/> Varios objetos</p> <p><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</p> <p><input type="checkbox"/> Varias criaturas</p> <p><input type="checkbox"/> Mascota</p>			
<p><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Adolescente</p> <p><input type="checkbox"/> Indeterminada</p> <p><input type="checkbox"/> Adulto</p>			
<p><input checked="" type="checkbox"/> América del Norte</p> <p><input type="checkbox"/> América del Sur</p> <p><input type="checkbox"/> Europa</p> <p><input type="checkbox"/> África Subshariana</p> <p><input type="checkbox"/> Países Árabes</p> <p><input type="checkbox"/> Asia</p> <p><input type="checkbox"/> No explícita</p>			
<p><b>Medios que se emplean para conseguir</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Femenino</p> <p><input type="checkbox"/> Masculino</p> <p><input type="checkbox"/> Indeterminado</p>			
<p><b>Caracterización del personaje</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto</p> <p><input type="checkbox"/> Competidor</p> <p><input type="checkbox"/> Gamberro</p>			
<p><b>Relación entre los personajes</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.</p> <p><input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.</p> <p><input type="checkbox"/> Líder solitario</p>			
<p><b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b></p> <p><input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario</p> <p><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente</p> <p><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente</p> <p><input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido</p> <p><input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista</p> <p><input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</p>			

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LIZZIE MC GUIRE SE ENFRENTA A LOS TÍPICOS PROBLEMAS DE LA ADOLESCENCIA Y LOS SOLUCIONARÁ CON AYUDA DE SUS AMIGOS.

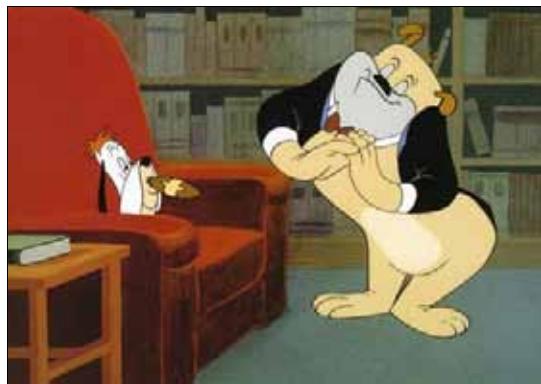


## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	Sexo		
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LIZZIE MC GUIRE SE ENFRENTA A LOS TÍPICOS PROBLEMAS DE LA ADOLESCENCIA Y LOS SOLUCIONARÁ CON AYUDA DE SUS AMIGOS.



## LOCO MUNDO DE TEX AVERY

### IDENTIFICACIÓN

<b>Nombre de la cadena</b> La2	<b>Período de estudio</b> 2do TRIM	<b>Nombre del contenedor</b> LOS LUNNIS	<b>Franja horaria</b> Tarde (L-V)
-----------------------------------	---------------------------------------	--	--------------------------------------

#### TARGET EDAD

##### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

#### TARGET GÉNERO

##### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

### VARIEDAD

#### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

#### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Presente          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pasado |
| <input type="checkbox"/> Futuro            |
| <input type="checkbox"/> Hipotético        |

#### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input checked="" type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	
<input type="checkbox"/> Concurso		
<input type="checkbox"/> Entrevista		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

#### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

### AUDIOVISUAL

#### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

#### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

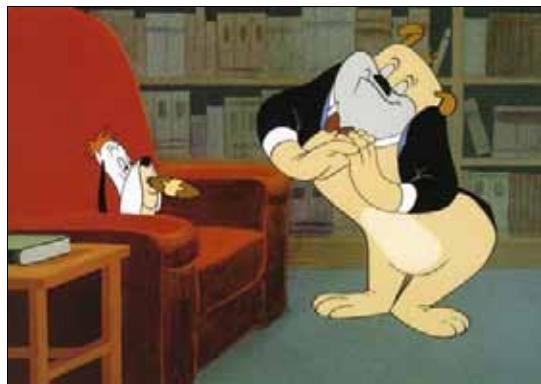


## LOCO MUNDO DE TEX AVERY

### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<b>Sexo</b>		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado		<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
<b>Caracterización del personaje</b>		<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia	

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



## LOCO MUNDO DE TEX AVERY

### ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	
	<b>Sexo</b>		<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
	<b>Caracterización del personaje</b>		<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



## IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
TVE1

**Período de estudio**  
4to TRIM

**Nombre del contenedor**  
LA HORA WARNER

**Franja horaria**  
Mañana (S-D)

## TARGET EDAD

## Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

## TARGET GÉNERO

## prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

## Tipo de estructura

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Discursiva |

## Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

## Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente			<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Concurso				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras
<input type="checkbox"/> Entrevistal				<input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
<input type="checkbox"/> Reportaje				<input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico
<input type="checkbox"/> Relato o cuento				
<input type="checkbox"/> Manualidades				

## AUDIOVISUAL

## Tipo de imagen

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real         | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

## Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista	
<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia	

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

SE NOS CUENTA UN HISTORIA MAS DE AL VIDA DE BUGS  
BONNY



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Medios que se emplean para conseguir			
Relación entre los personajes			
Sexo			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

SE NOS CUENTA UN HISTORIA MAS DE AL VIDA DE BUGS BONNY



## LUNNIS, "LA SERIE"

### IDENTIFICACIÓN

<b>Nombre de la cadena</b> La2	<b>Período de estudio</b> 1er TRIM	<b>Nombre del contenedor</b> LOS LUNNIS	<b>Franja horaria</b> Mediodía (L-V)
-----------------------------------	---------------------------------------	--	---

#### TARGET EDAD

##### Público al que se dirige el contenido

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)  | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto                  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |  |

#### TARGET GÉNERO

##### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

### VARIEDAD

#### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

#### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente   |
| <input type="checkbox"/> Pasado                |
| <input type="checkbox"/> Futuro                |
| <input checked="" type="checkbox"/> Hipotético |

#### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input checked="" type="checkbox"/> Musical <input checked="" type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevista <input type="checkbox"/> Reportaje <input checked="" type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input checked="" type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

### AUDIOVISUAL

#### Tipo de imagen

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real      | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Animación manual | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D         | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

#### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |



## LUNNIS, "LA SERIE"

### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?	<input checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input checked="" type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input checked="" type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas. <input checked="" type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input checked="" type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Sexo	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input checked="" type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Relación entre los personajes  <input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	<input type="checkbox"/> Caracterización del personaje  <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista  <input checked="" type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia	

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



## LUNNIS, "LA SERIE"

### ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input checked="" type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input checked="" type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<b>Sexo</b>		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado		<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input checked="" type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
<b>Caracterización del personaje</b>		<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>	
<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input checked="" type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input checked="" type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input checked="" type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia	

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



# MAGGIE I LA BÈSTIA FEROTGE

## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)  | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente		<input type="checkbox"/> Otros	<input checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores

### Temática

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la | <input checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                   |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras            | <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas        | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico         |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades          |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



## MAGGIE I LA BÈSTIA FEROTGE

### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas. <input checked="" type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b> <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<b>Relación entre los personajes</b> <input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b> <input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
<b>Caracterización del personaje</b> <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro			

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

MAGGIE, UNA NIÑA INTELEGENTE Y DESPIERTA SIEMPRE TRATA DE SOLUCIONAR LOS PROBLEMAS DE SUS DOS AMIGOS, A LA PAR QUE SE DIVIERTE Y LES ENSEÑA



## MAGGIE I LA BÈSTIA FEROTGE

### ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

MAGGIE, UNA NIÑA INTELEGENTE Y DESPIERTA SIEMPRE TRATA DE SOLUCIONAR LOS PROBLEMAS DE SUS DOS AMIGOS, A LA PAR QUE SE DIVIERTE Y LES ENSEÑA

# MÁGICA DOREMI



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena  
PUNT2

Período de estudio  
2do TRIM

Nombre del contenedor  
BABALÁ

Franja horaria  
Tarde (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino           |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente			<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Concurso				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras
<input type="checkbox"/> Entrevistal				<input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
<input type="checkbox"/> Reportaje				<input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico
<input type="checkbox"/> Relato o cuento				
<input type="checkbox"/> Manualidades				

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

# MÁGICA DOREMI



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input checked="" type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input checked="" type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Sexo</b>  <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<b>Relación entre los personajes</b>  <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje
		<b>Caracterización del personaje</b>  <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>  <input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

DOREMI SOLUCIONA CON SU MAGIA LOS PROBLEMAS QUE VAN SURGIENDO.



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Medios que se emplean para conseguir			
Relación entre los personajes			
Sexo			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

DOREMI SOLUCIONA CON SU MAGIA LOS PROBLEMAS QUE VAN SURGIENDO.

# MALCOM



## IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
ANT3

**Período de estudio**  
1er TRIM

**Nombre del contenedor**  
MEGATRIX

**Franja horaria**  
Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)              | <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |  |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la	<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente		<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras	<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual       | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción    |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo       |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

## AUDIOVISUAL



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input checked="" type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input checked="" type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>
			<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
<b>Caracterización del personaje</b>			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

CADA UNO DE LOS PERSONAJES DESARROLLA UNA TRAMA DIFERENTE BASADA EN LA CONVIVENCIA ENTRE PADRES E HIJOS QUE, LA MAYORÍA DE LAS VECES ENTORPECE EL DESARROLLO DE CADA UNO DE ELLOS



## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
<b>Sexo</b>		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
<b>Caracterización del personaje</b>			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello	
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto	<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa	
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más	
	<input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista	
		<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo	
		<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista	
		<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor	
		<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio	
		<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia	

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

CADA UNO DE LOS PERSONAJES DESARROLLA UNA TRAMA DIFERENTE BASADA EN LA CONVIVENCIA ENTRE PADRES E HIJOS QUE, LA MAYORÍA DE LAS VECES ENTORPECE EL DESARROLLO DE CADA UNO DE ELLOS



## MARAVILLOSO MUNDO DE HELLO KITTY

### IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
PUNT2

**Período de estudio**  
4to TRIM

**Nombre del contenedor**  
BABALÁ

**Franja horaria**  
Mañana (S-D)

#### TARGET EDAD

##### Público al que se dirige el contenido

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)           | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)         |   |

#### TARGET GÉNERO

##### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino |

### VARIEDAD

#### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

#### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

#### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input checked="" type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades
				<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

### AUDIOVISUAL

#### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

#### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción    |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo       |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



## MARAVILLOSO MUNDO DE HELLO KITTY

### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

KITTY CONSIGUE QUE LA GENTE LLENE EL CIRCO Y LAS FOCAS NO PIERDAN SU TRABAJO.

# MARAVILLOSO MUNDO DE HELLO KITTY



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

KITTY CONSIGUE QUE LA GENTE LLENE EL CIRCO Y LAS FOCAS NO PIERDAN SU TRABAJO.



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)              | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Presente          |
| <input type="checkbox"/> Pasado            |
| <input checked="" type="checkbox"/> Futuro |
| <input type="checkbox"/> Hipotético        |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevista <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</p> <p><input type="checkbox"/> Pareja humana</p> <p><input type="checkbox"/> Trío humano</p> <p><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</p> <p><input type="checkbox"/> Animal</p> <p><input type="checkbox"/> Animales</p> <p><input type="checkbox"/> Vegetal</p> <p><input type="checkbox"/> Varios vegetales</p> <p><input type="checkbox"/> Objeto animado</p> <p><input type="checkbox"/> Varios objetos</p> <p><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</p> <p><input type="checkbox"/> Varias criaturas</p> <p><input type="checkbox"/> Mascota</p>			
	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</p> <p><input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.</p> <p><input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...</p> <p><input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</p>
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<p><input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.</p> <p><input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.</p> <p><input type="checkbox"/> Líder solitario</p>
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<p><input checked="" type="checkbox"/> Se aniquila al adversario</p> <p><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido</p> <p><input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista</p> <p><input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</p>

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

MARLO KORRIGAN SE ENFRENTARÁ A LOS DIVERSOS PROBLEMAS QUE IRÁN SURGIENDO EN EL ESPACIO CON LA AYUDA DE SUS COMPAÑEROS DE NAVE.



MARLO KORRIGAN

## **ANTAGONISTA**

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?			
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animales	<input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
Sexo		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		
	<input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto		
	<input type="checkbox"/> Competidor		
	<input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input checked="" type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista			
		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello	
		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa	
		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más	
		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista	
		<input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo	
		<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista	
		<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor	
		<input type="checkbox"/> Sucede algún cambio	
		<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia	

### **Sobre el antagonista y no recogido en las variables**

MARLO KORRIGAN SE ENFRENTARÁ A LOS DIVERSOS PROBLEMAS QUE IRÁN SURGIENDO EN EL ESPACIO CON LA AYUDA DE SUS COMPAÑEROS DE NAVE.



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

4to TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	
<input type="checkbox"/> Concurso	 	
<input type="checkbox"/> Entrevistal	 	
<input type="checkbox"/> Reportaje	 	
<input type="checkbox"/> Relato o cuento	 	
<input type="checkbox"/> Manualidades	 	
<b>OTROS</b>		<input type="checkbox"/> Otros

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre                          | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista	
<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia	

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input checked="" type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input checked="" type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)              | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la	<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente		<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras	<input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |

## AUDIOVISUAL



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input checked="" type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Sexo	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
		Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
		<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input checked="" type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

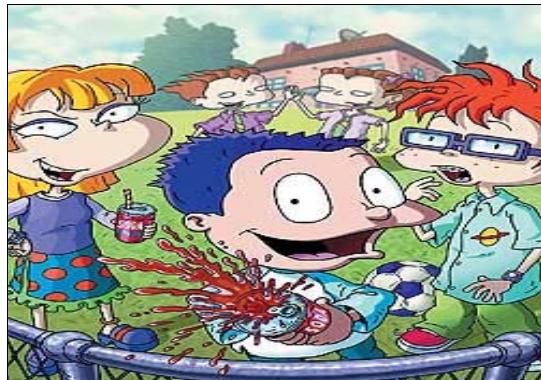


## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Relación entre los personajes</b>
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia
			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

# MÁS GRANDES Y TRAVIESOS



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Mañana (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la	<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente		<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras	<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

### Tipo de imagen

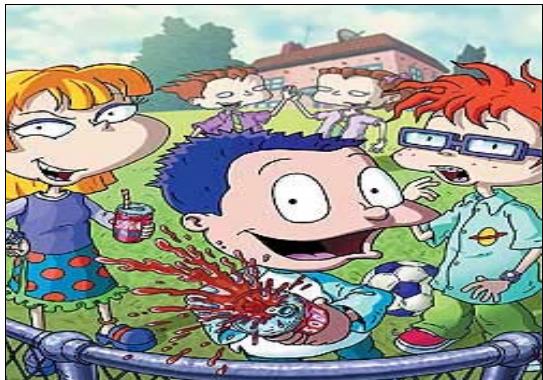
- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |

## AUDIOVISUAL

## MÁS GRANDES Y TRAVIESOS



### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista	
		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia	

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

## MÁS GRANDES Y TRAVIESOS



### ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>		
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input checked="" type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
<b>Caracterización del personaje</b>	<b>Relación entre los personajes</b>		
<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia		

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena  
C9

Período de estudio  
3er TRIM

Nombre del contenedor  
BABALÁ

Franja horaria  
Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)           | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)         |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Narrativa             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Discursiva |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<b>OTROS</b>
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Entrevistal		
<input checked="" type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

### Temática

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real         | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre                          | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
	<b>Caracterización del personaje</b>		<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input checked="" type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

EL PROTAGONISTA ES UN RATONCITO QUE SIMULA JUEGOS PERO DE FORMA POCO ATRAYENTE PARA EL MENOR PUESTO QUE NO MEDIA PALABRA Y TAMPOCO HAY NARRADOR



## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
<b>Sexo</b>		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
<b>Caracterización del personaje</b>			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello	
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto	<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa	
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más	
	<input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista	
		<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo	
		<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista	
		<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor	
		<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio	
		<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia	

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EL PROTAGONISTA ES UN RATONCITO QUE SIMULA JUEGOS PERO DE FORMA POCO ATRAYENTE PARA EL MENOR PUESTO QUE NO MEDIA PALABRA Y TAMPOCO HAY NARRADOR



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

T5

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

BIRLOKUS CLUB

Franja horaria

Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)   | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a género femenino             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input checked="" type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	
<input type="checkbox"/> Concurso		
<input type="checkbox"/> Entrevistal		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		
		OTROS
		<input type="checkbox"/> Otros

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input checked="" type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input checked="" type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>
			<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
<b>Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista</b>			



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input checked="" type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input checked="" type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input checked="" type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El protagonista asume su derrota y actua en consecuencia

**Sobre el antagonista y no recogido en las variables**

# MEMÉ Y SU PANDILLA

## IDENTIFICACIÓN

<b>Nombre de la cadena</b> La2	<b>Período de estudio</b> 1er TRIM	<b>Nombre del contenedor</b> LOS LUNNIS	<b>Franja horaria</b> Mañana (L-V)
-----------------------------------	---------------------------------------	--	---------------------------------------

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Discursiva |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente			<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Concurso				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras
<input type="checkbox"/> Entrevista				<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
<input type="checkbox"/> Reportaje				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas
<input type="checkbox"/> Relato o cuento				<input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades
<input type="checkbox"/> Manualidades				<input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

# MEMÉ Y SU PANDILLA

## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	<b>Caracterización del personaje</b>		<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

**Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista**

# MEMÉ Y SU PANDILLA

## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
		<b>Caracterización del personaje</b>	
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input checked="" type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input checked="" type="checkbox"/> Sigue sucesos cambiantes <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista asume su derrota y actua en consecuencia
<b>Sobre el antagonista y no recogido en las variables</b>			

# MI MUNDO Y YO

## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	
<input type="checkbox"/> Concurso		
<input type="checkbox"/> Entrevista		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                              |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico         |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial      |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |   |

## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input checked="" type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Sexo</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
		<b>Caracterización del personaje</b>	<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input checked="" type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia	

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LOS PROTAGONISTAS SIEMPRE MAGNIFICAN EL PROBLEMA, PERO AL FINAL CON LA AYUDA DE LOS MAYORES LO RESUELVEN Y OBSERVAN QUE NO ERA PARA TANTO

## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
<b>Sexo</b>		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
<b>Caracterización del personaje</b>			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS PROTAGONISTAS SIEMPRE MAGNIFICAN EL PROBLEMA, PERO AL FINAL CON LA AYUDA DE LOS MAYORES LO RESUELVEN Y OBSERVAN QUE NO ERA PARA TANTO



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Mañana (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película	
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<b>OTROS</b>	
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros	
<input type="checkbox"/> Entrevistal			
<input type="checkbox"/> Reportaje			
<input type="checkbox"/> Relato o cuento			
<input type="checkbox"/> Manualidades			

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                      |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión    |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial      |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |   |



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>
			<input checked="" type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
<b>Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista</b>			



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
		<b>Caracterización del personaje</b>	<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
		<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

**Sobre el antagonista y no recogido en las variables**

# MINIMONSTRUOS



## IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
PUNT2

**Período de estudio**  
3er TRIM

**Nombre del contenedor**  
BABALÁ

**Franja horaria**  
Mañana (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)           | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)         |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente			<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Concurso				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras
<input type="checkbox"/> Entrevistal				<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
<input type="checkbox"/> Reportaje				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas
<input type="checkbox"/> Relato o cuento				<input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades
<input type="checkbox"/> Manualidades				<input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial      |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |   |

# MINIMONSTRUOS



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Sexo	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
		Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
		<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LOS NIÑOS SACAN DE SUS CASILLAS A SUS PADRES

# MINIMONSTRUOS



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS NIÑOS SACAN DE SUS CASILLAS A SUS PADRES

# MONA LA VAMPIRA



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente			<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Concurso				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras
<input type="checkbox"/> Entrevista				<input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
<input type="checkbox"/> Reportaje				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas
<input type="checkbox"/> Relato o cuento				<input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades
<input type="checkbox"/> Manualidades				<input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |

# MONA LA VAMPIRA



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Humano único  <input type="checkbox"/> Pareja humana  <input type="checkbox"/> Trío humano  <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos  <input type="checkbox"/> Animal  <input type="checkbox"/> Animales  <input type="checkbox"/> Vegetal  <input type="checkbox"/> Varios vegetales  <input type="checkbox"/> Objeto animado  <input type="checkbox"/> Varios objetos  <input type="checkbox"/> Criatura fantástica  <input type="checkbox"/> Varias criaturas  <input type="checkbox"/> Mascota</p>			
<p><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)  <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)  <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)  <input type="checkbox"/> Adolescente  <input type="checkbox"/> Indeterminada  <input type="checkbox"/> Adulto</p>			
<p><input checked="" type="checkbox"/> América del Norte  <input type="checkbox"/> América del Sur  <input type="checkbox"/> Europa  <input type="checkbox"/> África Subshariana  <input type="checkbox"/> Países Árabes  <input type="checkbox"/> Asia  <input type="checkbox"/> No explícita</p>			
<p><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?  <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...  <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...  <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.  <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico  <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...  <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...  <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</p>			
Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
<p><input checked="" type="checkbox"/> Femenino  <input type="checkbox"/> Masculino  <input type="checkbox"/> Indeterminado</p>		<p><input type="checkbox"/> Agresión física  <input type="checkbox"/> Amenaza  <input type="checkbox"/> Engaño  <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo  <input type="checkbox"/> Ejemplificación  <input type="checkbox"/> Fuerza física  <input type="checkbox"/> Resolución azarosa  <input type="checkbox"/> Venganza  <input type="checkbox"/> Inteligencia  <input type="checkbox"/> Chantaje</p>	
Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista		
<p><input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador  <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto  <input type="checkbox"/> Competidor  <input type="checkbox"/> Gamberro</p>		<p><input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.  <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.  <input type="checkbox"/> Líder solitario</p>	
<p><input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario  <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente  <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente  <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido  <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista  <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</p>			

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

MONA SIEMPRE HACE PATENTE SU DESORBITADA IMAGINACIÓN PARA ACRECENTAR LOS PROBLEMAS DE SUS AMIGOS A LOS QUE INTENTA AYUDAR

# MONA LA VAMPIRA



## ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
<b>Sexo</b>		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
<b>Caracterización del personaje</b>			<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello	
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto	<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa	
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más	
	<input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista	
		<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo	
		<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista	
		<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor	
		<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio	
		<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia	

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

MONA SIEMPRE HACE PATENTE SU DESORBITADA IMAGINACIÓN PARA ACRECENTAR LOS PROBLEMAS DE SUS AMIGOS A LOS QUE INTENTA AYUDAR

# MONSTRUOS DE BRADY



## IDENTIFICACIÓN

**Nombre de la cadena**  
La2

**Período de estudio**  
4to TRIM

**Nombre del contenedor**  
LOS LUNNIS

**Franja horaria**  
Mediodía (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)               | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)   | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a género femenino             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	<b>OTROS</b>

### Temática

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la     | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                              |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras     | <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico         |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades   |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo    |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |  |

# MONSTRUOS DE BRADY



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?			
<input checked="" type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animales	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Asia	<input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
Sexo		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		
	<input type="checkbox"/> Competidor		
	<input type="checkbox"/> Gamberro		
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista			
		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario	
		<input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente	
		<input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente	
		<input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido	
		<input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista	
		<input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia	

### Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

BRADY SIEMPRE ESTÁ METIDO EN LIOS A CAUSA DE SU MONSTRUO O LOS SUSTITUTOS DE ESTE

# MONSTRUOS DE BRADY



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Medios que se emplean para conseguir			
Relación entre los personajes			
Sexo			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

### Sobre el antagonista y no recogido en las variables

BRADY SIEMPRE ESTÁ METIDO EN LIOS A CAUSA DE SU MONSTRUO O LOS SUSTITUTOS DE ESTE



# MUNDO MÁGICO DE BRUNELESKY

## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

T5

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

EXTERIOR DE CONTENEDORES

Franja horaria

Mañana (S-D)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)  | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Discursiva |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Presente              |
| <input type="checkbox"/> Pasado                |
| <input type="checkbox"/> Futuro                |
| <input checked="" type="checkbox"/> Hipotético |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	
<input type="checkbox"/> Concurso		
<input type="checkbox"/> Entrevista		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input checked="" type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

### Temática

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la | <input checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores                   |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras            | <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas        | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico         |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades          |  |

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual       | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                   | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre    | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial      |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica           |   |



## MUNDO MÁGICO DE BRUNELESKY

### PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input checked="" type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input checked="" type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		<b>Medios que se emplean para conseguir</b>  <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<b>Relación entre los personajes</b>  <input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
		<b>Caracterización del personaje</b>  <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



## MUNDO MÁGICO DE BRUNELESKY

### ANTAGONISTA

<b>Tipo y número</b>	<b>Edad</b>	<b>Nacionalidad explícita</b>	<b>Tipo de destrezas predominantes</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>		
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
<b>Caracterización del personaje</b>	<b>Relación entre los personajes</b>		
<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<b>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa</li> <li><input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más</li> <li><input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo</li> <li><input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor</li> <li><input type="checkbox"/> Sigue su curso</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia</li> </ul>		

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



## IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (L-V)

### TARGET EDAD

#### Público al que se dirige el contenido

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)             | <input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) | <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos" |
| <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)          |   |

### TARGET GÉNERO

#### prioritario al que se dirige el contenido

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género femenino  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

## VARIEDAD

### Tipo de estructura

- |   |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa |
| <input type="checkbox"/> Discursiva           |

### Tiempo representado

- |  |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> Pasado              |
| <input type="checkbox"/> Futuro              |
| <input type="checkbox"/> Hipotético          |

### Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente			<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Concurso				<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras
<input type="checkbox"/> Entrevistal				<input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
<input type="checkbox"/> Reportaje				<input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico
<input type="checkbox"/> Relato o cuento				
<input type="checkbox"/> Manualidades				

## AUDIOVISUAL

### Tipo de imagen

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Imagen real                    | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual               | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

### Tipo de música

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música                              | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre               | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo               |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica                      |  |



## PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input checked="" type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<b>Sexo</b>	<b>Medios que se emplean para conseguir</b>	<b>Relación entre los personajes</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	<b>Caracterización del personaje</b>		<b>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</b>
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

**Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista**



## ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
Sexo		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
Caracterización del personaje			Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sigue sucediendo algún cambio
			<input type="checkbox"/> El antagonista asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables