



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 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 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	OTROS
<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 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 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 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 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 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 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 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 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 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"/> 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 Subsahariana <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 sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input 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 type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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		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 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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



¿QUÉ HAY DE NUEVO SCOOBY DOO?

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

TVE1

Período de estudio

2do 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 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 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	OTROS
<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 checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica | |



¿QUÉ HAY DE NUEVO SCOOBY DOO?

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 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 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, ...
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	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
	Caracterización del personaje <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 sobre el antagonista <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 checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



¿QUÉ HAY DE NUEVO SCOOBY DOO?

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



¿QUÉ PASA CON ANDY?

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

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☒ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ 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	OTROS
<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

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☐ Enfatiza la acción

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Alusiva o referencial

☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Música de fondo

☐ Referencia a una época histórica



¿QUÉ PASA CON ANDY?

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

ANDY SIEMPRE TRATA DE DARLE UNA LECCIÓN A SU HERMANA Y/O AMIGOS YA SEA MEDIANTE JUEGO O NO, DE UNA MANERA UN TANTO PECULIAR PERO DIVERTIDA



¿QUÉ PASA CON ANDY?

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
ANDY SIEMPRE TRATA DE DARLE UNA LECCIÓN A SU HERMANA Y/O AMIGOS YA SEA MEDIANTE JUEGO O NO, DE UNA MANERA UN TANTO PECULIAR PERO DIVERTIDA



ABELLA MAIA

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 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 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	OTROS
<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 checked="" 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 | |



ABELLA MAIA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

MAYA CON LA AYUDA DE SUS AMIGOS SIEMPRE RESUELVE CUALQUIER PORBLEMA QUE ACONTECE A LOS ANIMALITOS DEL BOSQUE



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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

MAYA CON LA AYUDA DE SUS AMIGOS SIEMPRE RESUELVE CUALQUIER PORBLEMA QUE ACONTECE A LOS ANIMALITOS DEL BOSQUE



ALIENATORS EVOLUTION

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 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 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 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 type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica | |



ALIENATORS EVOLUTION

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 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 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 type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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 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 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 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

--



ALIENATORS EVOLUTION

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 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 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 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 checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



ALTAÏR EN EL PAIS DE LES ESTRELES

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		TARGET GÉNERO prioritario al que se dirige el contenido	
<div><input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)</div>		<div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino</div>	

VARIEDAD

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen <div><input type="checkbox"/> Imagen real</div> <div><input type="checkbox"/> Animación manual</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D</div> <div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D</div> <div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D</div> <div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D</div>	Tipo de música <div><input checked="" type="checkbox"/> Existe Música</div> <div><input type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones</div> <div><input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción</div> <div><input type="checkbox"/> Alusiva o referencial</div> <div><input type="checkbox"/> Música de fondo</div>
---	--



ALTAÏR EN EL PAIS DE LES ESTRELES

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 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 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 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 <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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 checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	Relación entre los personajes <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 <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input checked="" type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		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



ALTAÏR EN EL PAIS DE LES ESTRELES

ANTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explicita	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"/> Africa Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explicita	<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 <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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
	Caracterizacion del personaje <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 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



AMERICAN DRAGON

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 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 checked="" type="checkbox"/> Narrativa <input type="checkbox"/> Discursiva	Tipo de contenido			Temática <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					
Tiempo representado <input checked="" type="checkbox"/> Presente <input type="checkbox"/> Pasado <input type="checkbox"/> Futuro <input type="checkbox"/> Hipotético	<table border="1"> <thead> <tr> <th>CONTENED</th> <th>SERIE</th> <th>PELÍCULA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <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 </td> <td> <input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente </td> <td> <input type="checkbox"/> Película <hr/> <input type="checkbox"/> Otros </td> </tr> </tbody> </table>	CONTENED	SERIE	PELÍCULA	<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 <hr/> <input type="checkbox"/> Otros		
CONTENED	SERIE	PELÍCULA							
<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 <hr/> <input type="checkbox"/> Otros							

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen <input type="checkbox"/> Imagen real <input type="checkbox"/> Animación manual <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"/> Canción de apertura o cierre <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial <input type="checkbox"/> Música de fondo
---	--



AMERICAN DRAGON

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



AMERICAN DRAGON

ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>			

☐ Preescolar (hasta 6 años)

☒ Primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Primaria 2 (de 10 a 12 años)

☐ Adolescente

☐ Indeterminada

☒ Adulto

☒ América del Norte

☐ América del Sur

☐ Europa

☐ África Subsahariana

☐ Países Árabes

☐ Asia

☐ No explícita

☒ ¿Tiene destrezas?

☒ Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...

☐ Imagen personal: belleza, actitud, ...

☐ Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.

☐ Conocimientos, saber enciclopédico

☐ Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...

☐ Capacidad artística: cantar, actuar, ...

☐ Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...



AMIGOS DE LA JUSTICIA, LOS

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 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 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"/> 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 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 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 | |



AMIGOS DE LA JUSTICIA, LOS

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 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 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, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	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
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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

TRATAN DE SOLUCIONAR PROBLEMAS COTIDIANOS PERO NUNCA LO CONSIGUEN (ABEJA QUE SE CUELA EN CASA, SACAR UN GATO DE CASA...)



AMIGOS DE LA JUSTICIA, LOS

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
TRATAN DE SOLUCIONAR PROBLEMAS COTIDIANOS PERO NUNCA LO CONSIGUEN (ABEJA QUE SE CUELA EN CASA, SACAR UN GATO DE CASA...)



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

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☒ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☐ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☒ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo



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 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 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 <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	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
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista <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 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

- ☒ ¿Existe?
- ☐ Humano único
- ☐ Pareja humana
- ☐ Trío humano
- ☐ Coral, varios humanos
- ☐ Animal
- ☐ Animales
- ☐ Vegetal
- ☐ Varios vegetales
- ☐ Objeto animado
- ☐ Varios objetos
- ☒ Criatura fantástica
- ☐ Varias criaturas
- ☐ Mascota

Edad

- ☐ Preescolar (hasta 6 años)
- ☐ Primaria 1 (de 7 a 9 años)
- ☐ Primaria 2 (de 10 a 12 años)
- ☐ Adolescente
- ☒ Indeterminada
- ☐ Adulto

Nacionalidad explícita

- ☐ América del Norte
- ☐ América del Sur
- ☐ Europa
- ☐ África Subsahariana
- ☐ Países Árabes
- ☐ Asia
- ☒ No explícita

Tipo de destrezas predominantes

- ☐ ¿Tiene destrezas?
- ☐ Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
- ☐ Imagen personal: belleza, actitud, ...
- ☐ Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.
- ☐ Conocimientos, saber enciclopédico
- ☐ Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
- ☐ Capacidad artística: cantar, actuar, ...
- ☐ Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...

Medios que se emplean para conseguir

- ☐ Agresión física
- ☐ Amenaza
- ☐ Engaño
- ☐ Diálogo
- ☐ Ejemplificación
- ☐ Fuerza física
- ☐ Resolución azarosa
- ☐ Venganza
- ☒ Inteligencia
- ☒ Chantaje

Sexo

- ☐ Femenino
- ☐ Masculino
- ☒ Indeterminado

Caracterización del personaje

- ☐ Héroe Salvador
- ☐ Héroe Pícaro/Astuto
- ☐ Competidor
- ☐ Gamberro

Relación entre los personajes

- ☐ Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
- ☐ Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
- ☒ Líder solitario

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

- ☐ El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
- ☐ El antagonista pide perdón o se disculpa
- ☐ El antagonista es vencido y se retira sin más
- ☐ El antagonista asume los valores de protagonista
- ☒ El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
- ☐ Se da una explicación de la conducta del antagonista
- ☐ El antagonista aprende algo que le hace mejor
- ☐ Sucede algún cambio
- ☒ El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



ANGELLINA BALLARINA

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 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 siguiente	OTROS
<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 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 | |



ANGELLINA BALLARINA

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 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 Medios que se emplean para conseguir <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 checked="" 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 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, ... 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 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

--



ANGELLINA BALLARINA

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 Subsahariana	<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"/> Asia	<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		Medios que se emplean para conseguir	<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
<input type="checkbox"/> Varios objetos	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Diálogo	<input type="checkbox"/> Líder solitario
<input type="checkbox"/> Varias criaturas	Caracterización del personaje	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
<input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input type="checkbox"/> Fuerza física	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto	<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> Venganza	<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Inteligencia	<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
		<input type="checkbox"/> Chantaje	<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"/> Sucede algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



ANIMALES DEL BOSQUE

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 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 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 OTROS <input type="checkbox"/> Otros

Temática

<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 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 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 | |



ANIMALES DEL BOSQUE

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 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 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 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 <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	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
	Caracterización del personaje <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 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

LOS ANIMALES DEL BOSQUE ESTÁN BUSCANDO UN LUGAR PARA VIVIR TRANQUILAMENTE



ANIMALES DEL BOSQUE

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: 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"/> Asia	<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		Medios que se emplean para conseguir	<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
<input type="checkbox"/> Varios objetos	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Diálogo	<input type="checkbox"/> Líder solitario
<input type="checkbox"/> Varias criaturas	Caracterización del personaje	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
<input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input type="checkbox"/> Fuerza física	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto	<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> Venganza	<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Inteligencia	<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
		<input type="checkbox"/> Chantaje	<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"/> Sucede algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS ANIMALES DEL BOSQUE ESTÁN BUSCANDO UN LUGAR PARA VIVIR TRANQUILAMENTE



ART ATTACK

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

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☒ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☐ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☒ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☐ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☐ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo



ART 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 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 <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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 <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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



ART ATTACK

ANTAGONISTA

Tipo y número

- ☐ ¿Existe?
- ☐ Humano único
- ☐ Pareja humana
- ☐ Trío humano
- ☐ Coral, varios humanos
- ☐ Animal
- ☐ Animales
- ☐ Vegetal
- ☐ Varios vegetales
- ☐ Objeto animado
- ☐ Varios objetos
- ☐ Criatura fantástica
- ☐ Varias criaturas
- ☐ Mascota

Edad

- ☐ Preescolar (hasta 6 años)
- ☐ Primaria 1 (de 7 a 9 años)
- ☐ Primaria 2 (de 10 a 12 años)
- ☐ Adolescente
- ☐ Indeterminada
- ☐ Adulto

Nacionalidad explícita

- ☐ América del Norte
- ☐ América del Sur
- ☐ Europa
- ☐ África Subsahariana
- ☐ Países Árabes
- ☐ Asia
- ☐ No explícita

Tipo de destrezas predominantes

- ☐ ¿Tiene destrezas?
- ☐ Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
- ☐ Imagen personal: belleza, actitud, ...
- ☐ Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.
- ☐ Conocimientos, saber enciclopédico
- ☐ Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
- ☐ Capacidad artística: cantar, actuar, ...
- ☐ Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...

Medios que se emplean para conseguir

- ☐ Agresión física
- ☐ Amenaza
- ☐ Engaño
- ☐ Diálogo
- ☐ Ejemplificación
- ☐ Fuerza física
- ☐ Resolución azarosa
- ☐ Venganza
- ☐ Inteligencia
- ☐ Chantaje

Sexo

- ☐ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Indeterminado

Caracterización del personaje

- ☐ Héroe Salvador
- ☐ Héroe Pícaro/Astuto
- ☐ Competidor
- ☐ Gamberro

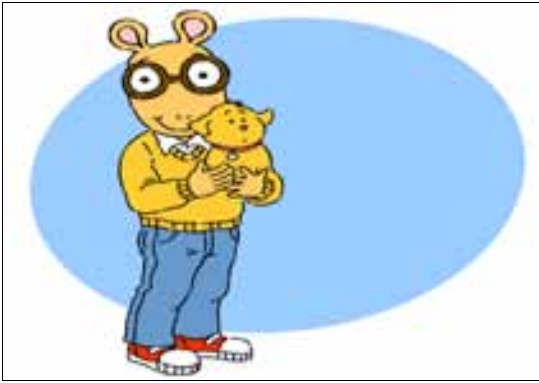
Relación entre los personajes

- ☐ Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
- ☐ Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
- ☐ Líder solitario

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

- ☐ El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
- ☐ El antagonista pide perdón o se disculpa
- ☐ El antagonista es vencido y se retira sin más
- ☐ El antagonista asume los valores de protagonista
- ☐ El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
- ☐ Se da una explicación de la conducta del antagonista
- ☐ El antagonista aprende algo que le hace mejor
- ☐ Sucede algún cambio
- ☐ El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



ARTHUR

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
La2

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
LOS LUNNIS

Franja horaria
Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☒ Se dirige a "Todos los públicos"

☐ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☒ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☒ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

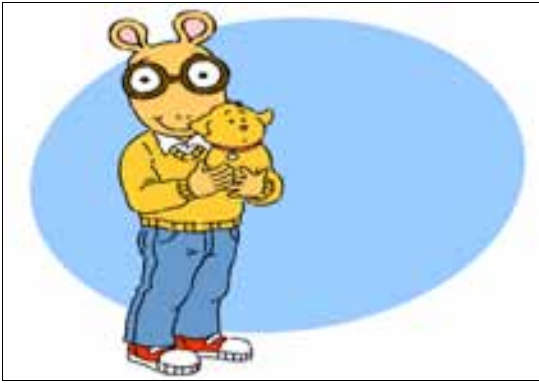
☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

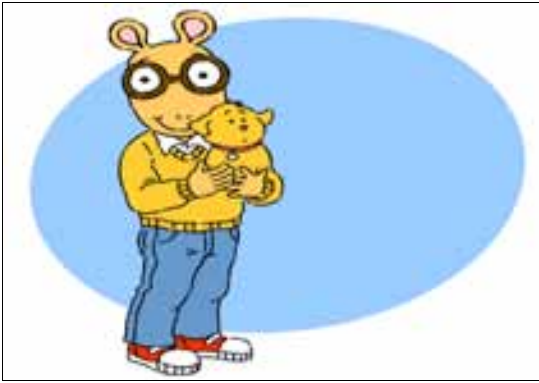
☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



ARTHUR

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



ARTHUR

ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>			

☐ Preescolar (hasta 6 años)

☐ Primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Primaria 2 (de 10 a 12 años)

☐ Adolescente

☐ Indeterminada

☐ Adulto

☐ América del Norte

☐ América del Sur

☐ Europa

☐ África Subsahariana

☐ Países Árabes

☐ Asia

☐ No explícita

☐ ¿Tiene destrezas?

☐ Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...

☐ Imagen personal: belleza, actitud, ...

☐ Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.

☐ Conocimientos, saber enciclopédico

☐ Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...

☐ Capacidad artística: cantar, actuar, ...

☐ Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...



ATOMIC BETTY

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

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)
 ☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)
 ☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☐ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino
 ☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa
 ☐ Discursiva

Tiempo representado

☐ Presente
 ☐ Pasado
 ☒ Futuro
 ☐ Hipotético

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<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 <div> OTROS <input type="checkbox"/> Otros </div>

Temática

☐ Corresponde a CC. de la
 ☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras
 ☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas
 ☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real
 ☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual
 ☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D
 ☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música
 ☒ Enfatisa la acción

☒ Canción de apertura o cierre
 ☐ Alusiva o referencial

☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones
 ☒ Música de fondo

☐ Referencia a una época histórica



ATOMIC BETTY

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 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 checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input checked="" 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, ...
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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 <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 sobre el antagonista <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



ATOMIC BETTY

ANTAGONISTA			
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"/> América del Norte	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input checked="" type="checkbox"/> Humano único	<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"/> 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 Subsahariana	<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 checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Asia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal		Medios que se emplean para conseguir	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
<input type="checkbox"/> Varios objetos	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Diálogo	<input type="checkbox"/> Líder solitario
<input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas	Caracterización del personaje	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
<input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto	<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> Venganza	<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Inteligencia	<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
		<input type="checkbox"/> Chantaje	<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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



AVENTURAS DE JACKIE CHAN

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
La2

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
LOS LUNNIS

Franja horaria
Mañana (L-V)

TARGET EDAD
Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☒ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☒ 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	OTROS
<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

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo



AVENTURAS DE JACKIE CHAN

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



AVENTURAS DE JACKIE CHAN

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



AVENTURAS DE STUART LITTLE

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

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☐ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☒ Supone la transmisión de valores

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☒ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☐ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo



AVENTURAS DE STUART LITTLE

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



AVENTURAS DE STUART LITTLE

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
STUART Y SU HERMANO GEORGE TRATAN DE RESOLVER CUALQUIER TIPO DE PROBLEMA O SITUACIÓN DE UNA MANERA INGENIOSA



AVENTURERS DEL TEMPS

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 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 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"/> 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 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 | |

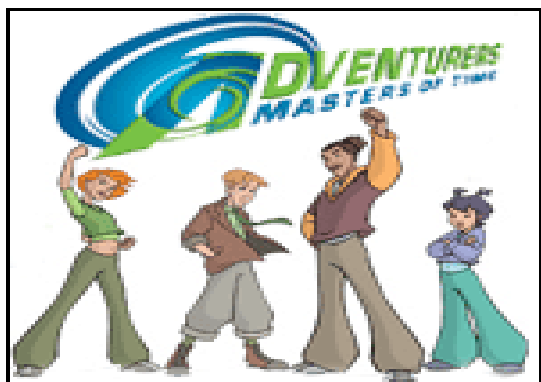
AUDIOVISUAL

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 type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica | |



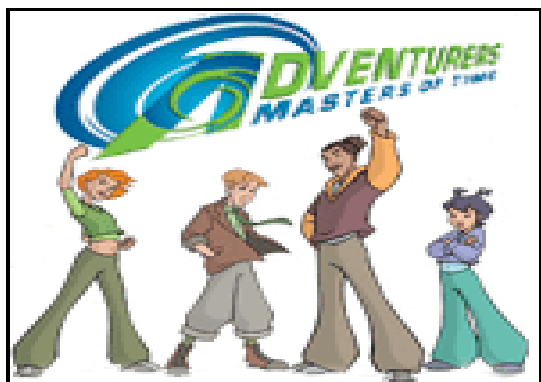
AVENTURERS DEL TEMPS

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 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 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, ...
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	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
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista <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

--



AVENTURERS DEL TEMPS

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 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"/> 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: 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 <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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 checked="" type="checkbox"/> Gamberro		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 checked="" 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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



AVENTURES DE LOS PADDINGTON

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 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 checked="" type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	OTROS
<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 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 | |



AVENTURES DE L'ÔS PADDINGTON

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 checked="" 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, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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 <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 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

--



AVENTURES DE LOS PADDINGTON

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"/> 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 Subsahariana <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 sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input 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 type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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		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 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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



AVENTURES DE LOLO, LES

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

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)
 ☐ Se dirige a público adulto

☐ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)
 ☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☐ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino
 ☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa
 ☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente
 ☐ Pasado
 ☐ Futuro
 ☐ Hipotético

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<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 <div> OTROS <input type="checkbox"/> Otros </div>

Temática

☒ Corresponde a CC. de la
 ☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras
 ☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas
 ☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real
 ☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual
 ☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D
 ☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música
 ☐ Canción de apertura o cierre
 ☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones
 ☐ Referencia a una época histórica

☐ Enfatiza la acción
 ☐ Alusiva o referencial
 ☒ Música de fondo



AVENTURES DE LOLO, LES

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



AVENTURES DE LOLO, LES

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 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 checked="" type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subsahariana <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 sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <input checked="" 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	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
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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"/> Sucede algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



BABY LOONEY TUNES

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
TVE1

Período de estudio
3er TRIM

Nombre del contenedor
LA HORA WARNER

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☐ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☐ Supone la transmisión de valores

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☐ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



BABY LOONEY TUNES

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

TODOS LOS PROBLEMAS Y LAS DISPUTAS QUE SURGEN ENTRE LOS PROTAGONISTAS SE SOLUCIONAN MEDIANTE EL DIÁLOGO Y LA EJEMPLIFICACIÓN.



BABY LOONEY TUNES

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

TODOS LOS PROBLEMAS Y LAS DISPUTAS QUE SURGEN ENTRE LOS PROTAGONISTAS SE SOLUCIONAN MEDIANTE EL DIÁLOGO Y LA EJEMPLIFICACIÓN.



BANDA DEL PATIO

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 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 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"/> 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 OTROS <input type="checkbox"/> Otros

Temática

- | | |
|--|--|
| <input 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 | |

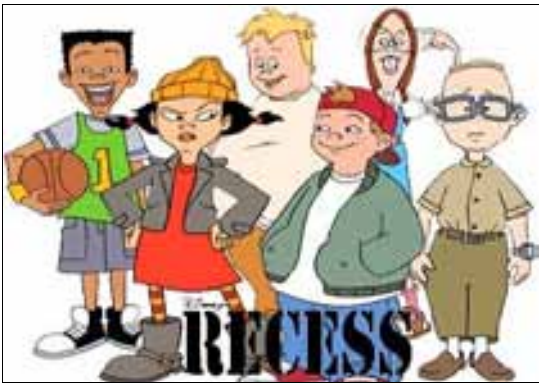
AUDIOVISUAL

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 type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica | |



BANDA DEL PATIO

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: deucció 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 <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	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
	Caracterización del personaje <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input checked="" type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista <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



BANDA DEL PATIO

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 checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subsahariana <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: 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 <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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 checked="" type="checkbox"/> Chantaje	Relación entre los personajes <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 <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



BATMAN

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
TVE1

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
LA HORA WARNER

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☒ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Enfatiza la acción

☐ Canción de apertura o cierre

☐ Alusiva o referencial

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Música de fondo

☐ Referencia a una época histórica



BATMAN

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



BATMAN

ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>			

☐ Preescolar (hasta 6 años)

☐ Primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Primaria 2 (de 10 a 12 años)

☐ Adolescente

☐ Indeterminada

☒ Adulto

☐ América del Norte

☐ América del Sur

☐ Europa

☐ África Subsahariana

☐ Países Árabes

☐ Asia

☐ No explícita

☒ ¿Tiene destrezas?

☒ Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...

☐ Imagen personal: belleza, actitud, ...

☐ Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.

☐ Conocimientos, saber enciclopédico

☐ Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...

☐ Capacidad artística: cantar, actuar, ...

☒ Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...



BENJAMÍN EL ELEFANTE

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

Período de estudio

Nombre del contenedor

Franja horaria

La2

2do TRIM

LOS LUNNIS

Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☐ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☒ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Enfatiza la acción

☐ Canción de apertura o cierre

☐ Alusiva o referencial

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☒ Música de fondo

☐ Referencia a una época histórica

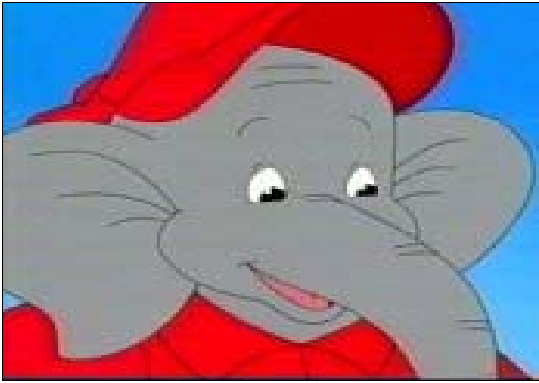


BENJAMÍN EL ELEFANTE

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

EL ANTAGONISTA SIEMRPE SUELE SER UN PERSONAJE HUMANO, QUE BUSCA SU BENEFICIO PERSONAL AUNQUE ESO SIGNIFIQUE HACER DAÑO A BENJAMÍN Y A SUS AMIGOS.

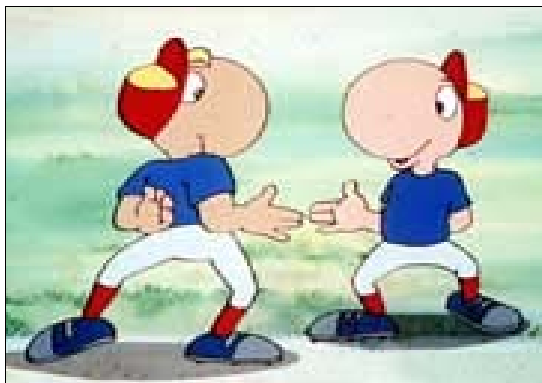


BENJAMÍN EL ELEFANTE

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EL ANTAGONISTA SIEMPRE SUELE SER UN PERSONAJE HUMANO, QUE BUSCA SU BENEFICIO PERSONAL AUNQUE ESO SIGNIFIQUE HACER DAÑO A BENJAMÍN Y A SUS AMIGOS.



BILL BODY

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 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 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 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 | |

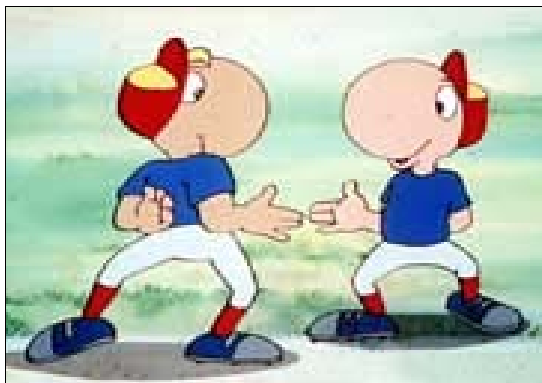
AUDIOVISUAL

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 type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica | |



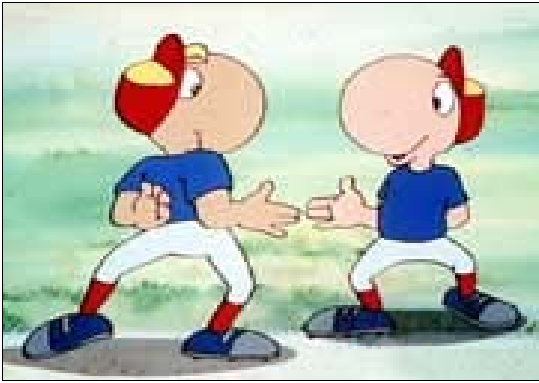
BILL BODY

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 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 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 <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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 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 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

--



BILL BODY

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



BOB ESPONJA

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

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☒ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☒ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



BOB ESPONJA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

INVOLUNTARIAMENTE BOB ESPONJA SIEMPRE SE METERÁ EN LÍOS Y TRATANDO DE SOLVENTARLOS, COMPLICARÁ AÚN MÁS LOS CONFLICTOS, AUNQUE ESA NO SEA SU INTENCIÓN.



BOB ESPONJA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

INVOLUNTARIAMENTE BOB ESPONJA SIEMPRE SE METERÁ EN LÍOS Y TRATANDO DE SOLVENTARLOS, COMPLICARÁ AÚN MÁS LOS CONFLICTOS, AUNQUE ESA NO SEA SU INTENCIÓN.



BRACEFACE

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		TARGET GÉNERO prioritario al que se dirige el contenido	
<input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)		<input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto <input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos"	
		<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	Tipo de contenido			Temática
Tiempo representado <input checked="" type="checkbox"/> Presente <input type="checkbox"/> Pasado <input type="checkbox"/> Futuro <input type="checkbox"/> Hipotético	CONTENED	SERIE	PELÍCULA	<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
	<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	
			OTROS <input type="checkbox"/> Otros	

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen	Tipo de música
<input type="checkbox"/> Imagen real <input type="checkbox"/> Animación manual <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D	<input checked="" type="checkbox"/> Existe Música <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial <input type="checkbox"/> Música de fondo



BRACEFACE

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



BRACEFACE

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



BRANDY & MR. WHISKERS

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena	Período de estudio	Nombre del contenedor	Franja horaria
TVE1	1er TRIM	ZONA DISNEY	Mañana (S-D)
TARGET EDAD		TARGET GÉNERO	
Público al que se dirige el contenido		prioritario al que se dirige el contenido	
<div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)</div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto</div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos"</div></div>		<div><div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino</div></div>	

VARIEDAD

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

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen	Tipo de música
<div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Imagen real</div><div><input type="checkbox"/> Animación manual</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D</div></div><div><div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D</div><div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D</div><div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D</div></div></div>	<div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Existe Música</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones</div><div><input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción</div><div><input type="checkbox"/> Alusiva o referencial</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo</div></div></div>



BRANDY & MR. WHISKERS

PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Adolescente</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminada</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Adulto</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input type="checkbox"/> Europa</div> <div><input type="checkbox"/> África Subshariana</div> <div><input type="checkbox"/> Países Árabes</div> <div><input type="checkbox"/> Asia</div> <div><input type="checkbox"/> No explícita</div> <div><div>Medios que se emplean para conseguir</div><div><input type="checkbox"/> Agresión física</div><div><input type="checkbox"/> Amenaza</div><div><input type="checkbox"/> Engaño</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Diálogo</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación</div><div><input type="checkbox"/> Fuerza física</div><div><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</div><div><input type="checkbox"/> Venganza</div><div><input type="checkbox"/> Inteligencia</div><div><input type="checkbox"/> Chantaje</div></div>	



BRANDY & MR. WHISKERS

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



BRATZ

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 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
<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 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 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 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 checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica | |



BRATZ

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



BRATZ

ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>			

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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 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 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 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 checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input 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 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 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 checked="" type="checkbox"/> América del Sur <input checked="" type="checkbox"/> Europa <input checked="" type="checkbox"/> África Subsahariana <input checked="" 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, ...
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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 <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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



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 Subsahariana <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 sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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		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 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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



CABALLEROS DEL ZODIACO

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
T5

Período de estudio
4to TRIM

Nombre del contenedor
BIRLOKUS CLUB

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD
Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

☐ Se dirige a público adulto

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☐ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☒ 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	OTROS
<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

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

☐ Dibujos animados 3D

☒ Dibujos animados 2D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☒ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo



CABALLEROS DEL ZODIACO

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



CABALLEROS DEL ZODIACO

ANTAGONISTA				
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"/> América del Norte	<input checked="" 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 checked="" 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 Subsahariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.	
<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> Asia	<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		Medios que se emplean para conseguir	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...	
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes	
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input type="checkbox"/> Femenino	<input checked="" type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.	
<input type="checkbox"/> Varios objetos	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Engaño	<input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.	
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Diálogo	<input type="checkbox"/> Líder solitario	
<input type="checkbox"/> Varias criaturas	Caracterización del personaje	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista	
<input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello	
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto	<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa	
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> Venganza	<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más	
	<input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Inteligencia	<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	<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 actúa en consecuencia	

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



CAILLOU

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

1er 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 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 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 OTROS <input type="checkbox"/> Otros

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 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 | |



CAILLOU

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 Medios que se emplean para conseguir <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 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 <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado		Relación entre los personajes <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 <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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

CAILLOU SE DIVIerte CON SU FAMILIA HACIENDO DIFERENTES COSAS COMO IR AL ZOO, A LA GRANJA.. LUGARES DONDE APRENDE MUCHAS COSAS



CAILLOU

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 Subsahariana <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: 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 <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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		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 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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

CAILLOU SE DIVIERTE CON SU FAMILIA HACIENDO DIFERENTES COSAS COMO IR AL ZOO, A LA GRANJA.. LUGARES DONDE APRENDE MUCHAS COSAS



CAMBIO DE CLASE

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

- ☐ Se dirige a genero femenino
- ☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

- ☐ Narrativa
- ☒ Discursiva

Tiempo representado

- ☒ Presente
- ☐ Pasado
- ☐ Futuro
- ☐ 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	OTROS
<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 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 | |



CAMBIO DE CLASE

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 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 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, ...
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	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
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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

VIVENCIAS COTIDIANAS DE UNOS CHICOS EN EL INSTITUTO ENTRE CLASES



CAMBIO DE CLASE

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"/> 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: 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 <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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		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 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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

VIVENCIAS COTIDIANAS DE UNOS CHICOS EN EL INSTITUTO ENTRE CLASES



CAMPEONES/CAMPEONES HACIE EL MUNDIAL

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena La2	Período de estudio 2do TRIM	Nombre del contenedor LOS LUNNIS	Franja horaria Mediodía (L-V)
TARGET EDAD Público al que se dirige el contenido		TARGET GÉNERO prioritario al que se dirige el contenido	
<div><input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)</div>		<div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino</div>	

VARIEDAD

Tipo de estructura <div><input checked="" type="checkbox"/> Narrativa</div> <div><input type="checkbox"/> Discursiva</div>	Tipo de contenido			Temática
Tiempo representado <div><input checked="" type="checkbox"/> Presente</div> <div><input type="checkbox"/> Pasado</div> <div><input type="checkbox"/> Futuro</div> <div><input type="checkbox"/> Hipotético</div>	CONTENED <div><input type="checkbox"/> Musical</div> <div><input type="checkbox"/> Humor</div> <div><input type="checkbox"/> Concurso</div> <div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div> <div><input type="checkbox"/> Reportaje</div> <div><input type="checkbox"/> Relato o cuento</div> <div><input type="checkbox"/> Manualidades</div>			

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen <div><div><input type="checkbox"/> Imagen real</div><div><input type="checkbox"/> Animación manual</div><div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D</div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D</div><div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 3D</div></div>



CAMPEONES/CAMPEONES HACIE EL MUNDIAL

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 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 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 <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	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
	Caracterización del personaje <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input checked="" type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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

LOS PROTAGONISTAS TIENEN UN ALTO GRADO DE COMPETITIVIDAD Y COMPAÑERISMO DE EQUIPO. PERO EN NINGUN MOMENTO SE PUEDE AFIRMAR QUE NI EL EQUIPO DE LOS PROTAGONISTAS NI LOS CONTRINCANTES ACTÚEN COMO ANTAGONISTAS



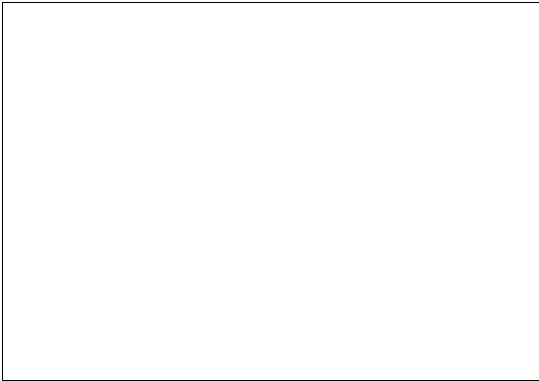
CAMPEONES/CAMPEONES HACIE EL MUNDIAL

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 Subsahariana <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: 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 <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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		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 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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS PROTAGONISTAS TIENEN UN ALTO GRADO DE COMPETITIVIDAD Y COMPAÑERISMO DE EQUIPO. PERO EN NINGUN MOMENTO SE PUEDE AFIRMAR QUE NI EL EQUIPO DE LOS PROTAGONISTAS NI LOS CONTRINCANTES ACTÚEN COMO ANTAGONISTAS



CASOS DE LA SENYORETA COLLVERD

IDENTIFICACIÓN

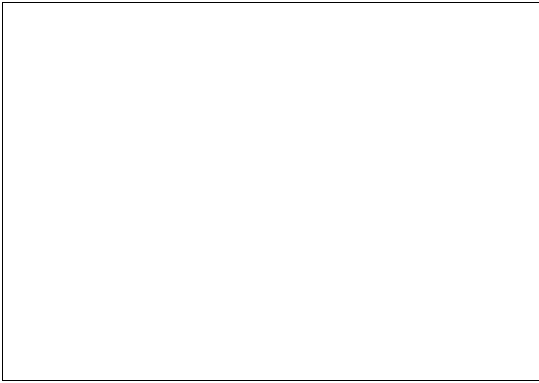
Nombre de la cadena PUNT2	Período de estudio 1er TRIM	Nombre del contenedor BABALÁ	Franja horaria Mediodía (L-V)
TARGET EDAD Público al que se dirige el contenido		TARGET GÉNERO prioritario al que se dirige el contenido	
<div><input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto</div> <div><input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos"</div>		<div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino</div>	

VARIEDAD

Tipo de estructura <div><input checked="" type="checkbox"/> Narrativa</div> <div><input type="checkbox"/> Discursiva</div>	Tipo de contenido			Temática							
Tiempo representado <div><input checked="" type="checkbox"/> Presente</div> <div><input type="checkbox"/> Pasado</div> <div><input type="checkbox"/> Futuro</div> <div><input type="checkbox"/> Hipotético</div>	<table><tr><th>CONTENED</th><th>SERIE</th><th>PELÍCULA</th></tr><tr><td><div><input type="checkbox"/> Musical</div><div><input type="checkbox"/> Humor</div><div><input type="checkbox"/> Concurso</div><div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div><div><input type="checkbox"/> Reportaje</div><div><input type="checkbox"/> Relato o cuento</div><div><input type="checkbox"/> Manualidades</div></td><td><div><input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.</div><div><input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente</div></td><td><div><input type="checkbox"/> Película</div></td></tr><tr><td colspan="2">OTROS<div><input type="checkbox"/> Otros</div></td></tr></table>	CONTENED	SERIE	PELÍCULA	<div><input type="checkbox"/> Musical</div> <div><input type="checkbox"/> Humor</div> <div><input type="checkbox"/> Concurso</div> <div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div> <div><input type="checkbox"/> Reportaje</div> <div><input type="checkbox"/> Relato o cuento</div> <div><input type="checkbox"/> Manualidades</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.</div> <div><input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente</div>	<div><input type="checkbox"/> Película</div>	OTROS <div><input type="checkbox"/> Otros</div>		<div><input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores</div> <div><input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras</div> <div><input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión</div> <div><input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico</div> <div><input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades</div>	
		CONTENED	SERIE	PELÍCULA							
		<div><input type="checkbox"/> Musical</div> <div><input type="checkbox"/> Humor</div> <div><input type="checkbox"/> Concurso</div> <div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div> <div><input type="checkbox"/> Reportaje</div> <div><input type="checkbox"/> Relato o cuento</div> <div><input type="checkbox"/> Manualidades</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.</div> <div><input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente</div>	<div><input type="checkbox"/> Película</div>							
OTROS <div><input type="checkbox"/> Otros</div>											

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen <div><div><input type="checkbox"/> Imagen real</div><div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D</div><div><input type="checkbox"/> Animación manual</div><div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D</div><div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D</div></div>



CASOS DE LA SENYORETA COLLVERD

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

CASOS DE LA SENYORETA COLLVERD

ANTAGONISTA

Tipo y número

- ☒ ¿Existe?
- ☐ Humano único
- ☐ Pareja humana
- ☐ Trío humano
- ☐ Coral, varios humanos
- ☐ Animal
- ☒ Animales
- ☐ Vegetal
- ☐ Varios vegetales
- ☐ Objeto animado
- ☐ Varios objetos
- ☐ Criatura fantástica
- ☐ Varias criaturas
- ☐ Mascota

Edad

- ☐ Preescolar (hasta 6 años)
- ☐ Primaria 1 (de 7 a 9 años)
- ☐ Primaria 2 (de 10 a 12 años)
- ☐ Adolescente
- ☐ Indeterminada
- ☒ Adulto

Nacionalidad explícita

- ☐ América del Norte
- ☐ América del Sur
- ☐ Europa
- ☐ Africa Subshariana
- ☐ Países Árabes
- ☐ Asia
- ☒ No explícita

Tipo de destrezas predominantes

- ☐ ¿Tiene destrezas?
- ☐ Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
- ☐ Imagen personal: belleza, actitud, ...
- ☐ Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas.
- ☐ Conocimientos, saber enciclopédico
- ☐ Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
- ☐ Capacidad artística: cantar, actuar, ...
- ☐ Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...

Medios que se emplean para conseguir

- ☐ Agresión física
- ☐ Amenaza
- ☐ Engaño
- ☐ Diálogo
- ☐ Ejemplificación
- ☐ Fuerza física
- ☐ Resolución azarosa
- ☐ Venganza
- ☐ Inteligencia
- ☐ Chantaje

Sexo

- ☐ Femenino
- ☒ Masculino
- ☐ Indeterminado

Caracterización del personaje

- ☐ Héroe Salvador
- ☒ Héroe Pícaro/Astuto
- ☐ Competidor
- ☒ Gamberro

Relación entre los personajes

- ☐ Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
- ☐ Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
- ☒ Líder solitario

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

- ☐ El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
- ☐ El antagonista pide perdón o se disculpa
- ☐ El antagonista es vencido y se retira sin más
- ☐ El antagonista asume los valores de protagonista
- ☐ El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
- ☐ Se da una explicación de la conducta del antagonista
- ☐ El antagonista aprende algo que le hace mejor
- ☐ Sucede algún cambio
- ☐ El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



CHILLY WILLY

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 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
<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 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 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 | |

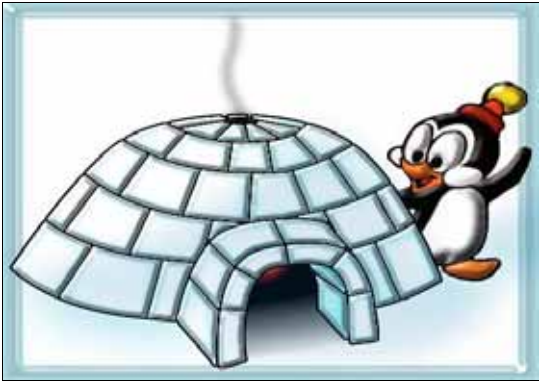
AUDIOVISUAL

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 | |



CHILLY WILLY

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 <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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 <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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

EL OBJETIVO DE CHILLY ES CONSEGUIR ALIMENTO
PESCANDO



CHILLY WILLY

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EL OBJETIVO DE CHILLY ES CONSEGUIR ALIMENTO PESCANDO



CLIFFORD EL GRAN PERRO ROJO

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

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☐ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☐ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☐ Supone la transmisión de valores

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo



CLIFFORD EL GRAN PERRO ROJO

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

CLIFFORD ES UN PERRO GIGANTE QUE JUEGA CON SUS AMIGOS JUNTO CON SU QUERIDA DUEÑA EMILY



CLIFFORD EL GRAN PERRO ROJO

ANTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>			

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

CLIFFORD ES UN PERRO GIGANTE QUE JUEGA CON SUS AMIGOS JUNTO CON SU QUERIDA DUEÑA EMILY



CLYDE

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 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 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	OTROS
<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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica | |



CLYDE

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LOS ANTAGONISTAS QUIEREN "SECUESTRAR", EL CENTRO NACIONAL DE DATOS INFORMÁTICOS Y ASÍ HACERSE CON EL DOMINIO MUNDIAL



CLYDE

ANTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>			

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
LOS ANTAGONISTAS QUIEREN "SECUESTRAR", EL CENTRO NACIONAL DE DATOS INFORMÁTICOS Y ASÍ HACERSE CON EL DOMINIO MUNDIAL



CONCIERTAZO

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

CUERPO DE CONTENEDORES

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 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 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 siguiente	
<input type="checkbox"/> Concurso		OTROS
<input type="checkbox"/> Entrevistal		<input checked="" type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input checked="" 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 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 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 type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica | |



CONCIERTAZO

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"/> América del Norte	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Asia	<input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal		Medios que se emplean para conseguir	<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
<input type="checkbox"/> Varios objetos	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Diálogo	<input type="checkbox"/> Líder solitario
<input type="checkbox"/> Varias criaturas	Caracterización del personaje	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
<input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input type="checkbox"/> Fuerza física	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario
	<input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto	<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	<input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> Venganza	<input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente
	<input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Inteligencia	<input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido
		<input type="checkbox"/> Chantaje	<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

--



CONCIERTAZO

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 Subsahariana	<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"/> Asia	<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		Medios que se emplean para conseguir	<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
<input type="checkbox"/> Varios objetos	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Diálogo	<input type="checkbox"/> Líder solitario
<input type="checkbox"/> Varias criaturas	Caracterización del personaje	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
<input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input type="checkbox"/> Fuerza física	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto	<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> Venganza	<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Inteligencia	<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
		<input type="checkbox"/> Chantaje	<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"/> Sucede algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



COPA MAREMAGNUM

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

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☒ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☐ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☒ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☒ Corresponde a CC. Puras

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☒ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☒ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



COPA MAREMAGNUM

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



COPA MAREMAGNUM

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



COSAS DE CASA

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

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☒ Se dirige a público adulto

☐ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☒ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☒ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☐ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☐ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



COSAS DE CASA

PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Adolescente</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Indeterminada</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Adulto</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input type="checkbox"/> Europa</div> <div><input type="checkbox"/> África Subshariana</div> <div><input type="checkbox"/> Países Árabes</div> <div><input type="checkbox"/> Asia</div> <div><input type="checkbox"/> No explícita</div> <div><div>Medios que se emplean para conseguir</div><div><input type="checkbox"/> Agresión física</div><div><input type="checkbox"/> Amenaza</div><div><input type="checkbox"/> Engaño</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Diálogo</div><div><input type="checkbox"/> Ejemplificación</div><div><input type="checkbox"/> Fuerza física</div><div><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</div><div><input type="checkbox"/> Venganza</div><div><input type="checkbox"/> Inteligencia</div><div><input type="checkbox"/> Chantaje</div></div>	

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

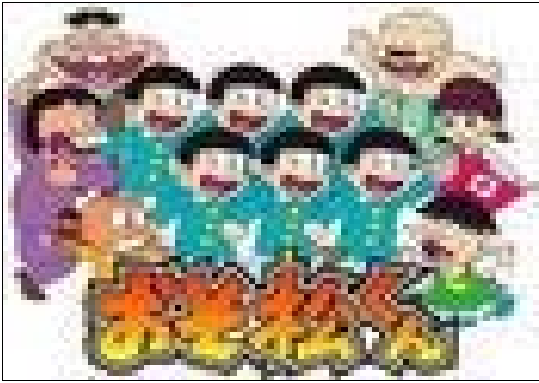
LOS INTEGRANTES DE UNA NUMEROSA FAMILIA SOLUCIONARÁN SUS PROBLEMAS COTIDIANOS DIALOGANDO Y AYUDÁNDOSE ENTRE ELLOS.



COSAS DE CASA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
LOS INTEGRANTES DE UNA NUMEROSA FAMILIA SOLUCIONARÁN SUS PROBLEMAS COTIDIANOS DIALOGANDO Y AYUDÁNDOSE ENTRE ELLOS.



COSES DE GRILLATS

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

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☐ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ 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	OTROS
<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

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Enfatiza la acción

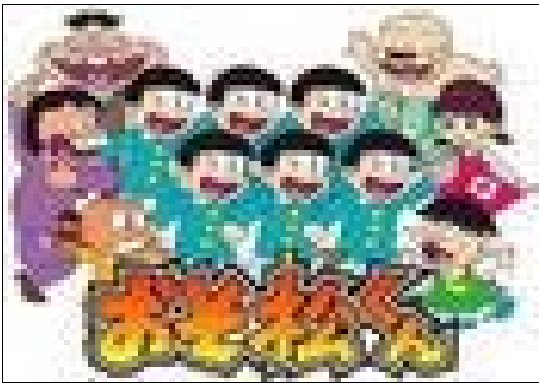
☐ Canción de apertura o cierre

☐ Alusiva o referencial

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Música de fondo

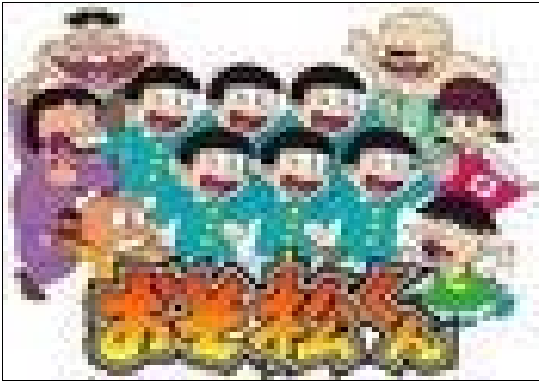
☐ Referencia a una época histórica



COSES DE GRILLATS

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



COSES DE GRILLATS

ANTAGONISTA			
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"/> América del Norte	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input checked="" type="checkbox"/> Humano único	<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"/> 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 checked="" type="checkbox"/> Animal	<input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> Asia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal		Medios que se emplean para conseguir	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino	<input checked="" type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
<input type="checkbox"/> Varios objetos	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino	<input checked="" type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
<input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica	<input checked="" type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Diálogo	<input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
<input type="checkbox"/> Varias criaturas	Caracterización del personaje	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
<input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input type="checkbox"/> Fuerza física	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto	<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input checked="" type="checkbox"/> Venganza	<input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Inteligencia	<input checked="" type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
		<input checked="" type="checkbox"/> Chantaje	<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"/> Sucede algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



DAVE EL BÁRBARO

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		TARGET GÉNERO prioritario al que se dirige el contenido	
<div><input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)</div>		<div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino</div>	

VARIEDAD

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen <div><input type="checkbox"/> Imagen real</div> <div><input type="checkbox"/> Animación manual</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D</div> <div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D</div>	Tipo de música <div><input checked="" type="checkbox"/> Existe Música</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Referencia a una época histórica</div> <div><input type="checkbox"/> Enfatiza la acción</div> <div><input type="checkbox"/> Alusiva o referencial</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo</div>
---	--



DAVE EL BÁRBARO

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



DAVE EL BÁRBARO

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



DORAEMON

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 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 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"/> 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 <th>OTROS</th>	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 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 | |



DORAEMON

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



DORAEMON

ANTAGONISTA

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"/> América del Norte	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input checked="" 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 Subsahariana	<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 checked="" type="checkbox"/> Asia	<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		Medios que se emplean para conseguir	<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input type="checkbox"/> Femenino	<input checked="" type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
<input type="checkbox"/> Varios objetos	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino	<input checked="" type="checkbox"/> Engaño	<input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
<input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Diálogo	<input type="checkbox"/> Líder solitario
<input type="checkbox"/> Varias criaturas	Caracterización del personaje	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
<input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto	<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	<input checked="" type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> Venganza	<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Inteligencia	<input checked="" type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
		<input type="checkbox"/> Chantaje	<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"/> Sucede algún cambio
			<input checked="" type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



DORAEMON I EL TREN DEL TEMPS

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

Tipo de contenido

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



DORAEMON I EL TREN DEL TEMPS

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 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 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 Medios que se emplean para conseguir <input checked="" 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 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, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado		Relación entre los personajes <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 Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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

DORAEMON Y SUS AMIGOS SE ENFRENTAN A DIVERSOS PERSONAJES EN CADA UNA DE LAS SUBTRAMAS QUE COMPLETAN LA PELÍCULA, PERO NO HAY UN ANTAGONISTA CLARO, SINO PERSONAJES QUE DIFICULTAN LOS OBJETIVOS DE LOS PROTAGONISTAS



DORAEMON I EL TREN DEL TEMPS

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

DORAEMON Y SUS AMIGOS SE ENFRENTAN A DIVERSOS PERSONAJES EN CADA UNA DE LAS SUBTRAMAS QUE COMPLETAN LA PELÍCULA, PERO NO HAY UN ANTAGONISTA CLARO, SINO PERSONAJES QUE DIFICULTAN LOS OBJETIVOS DE LOS PROTAGONISTAS



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 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 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 OTROS <input type="checkbox"/> Otros

Temática

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la | <input checked="" 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

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 checked="" 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, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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 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 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

DOUG ES UN NIÑO CON MUCHA IMAGINACIÓN QUE VIVIRÁ SORPRENDENTES AVENTURAS MEDIANTE SU IMAGINACIÓN. MANTIENE UNA RELACIÓN PERFECTA CON PADRES Y AMIGOS Y NO EXISTE NINGÚN ANTAGONISTA



ANTAGONISTA

Tipo y número

- ☐ ¿Existe?
- ☐ Humano único
- ☐ Pareja humana
- ☐ Trío humano
- ☐ Coral, varios humanos
- ☐ Animal
- ☐ Animales
- ☐ Vegetal
- ☐ Varios vegetales
- ☐ Objeto animado
- ☐ Varios objetos
- ☐ Criatura fantástica
- ☐ Varias criaturas
- ☐ Mascota

Edad

- ☐ Preescolar (hasta 6 años)
- ☐ Primaria 1 (de 7 a 9 años)
- ☐ Primaria 2 (de 10 a 12 años)
- ☐ Adolescente
- ☐ Indeterminada
- ☐ Adulto

Nacionalidad explícita

- ☐ América del Norte
- ☐ América del Sur
- ☐ Europa
- ☐ África Subsahariana
- ☐ Países Árabes
- ☐ Asia
- ☐ No explícita

Tipo de destrezas predominantes

- ☐ ¿Tiene destrezas?
- ☐ Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
- ☐ Imagen personal: belleza, actitud, ...
- ☐ Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.
- ☐ Conocimientos, saber enciclopédico
- ☐ Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
- ☐ Capacidad artística: cantar, actuar, ...
- ☐ Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...

Medios que se emplean para conseguir

- ☐ Agresión física
- ☐ Amenaza
- ☐ Engaño
- ☐ Diálogo
- ☐ Ejemplificación
- ☐ Fuerza física
- ☐ Resolución azarosa
- ☐ Venganza
- ☐ Inteligencia
- ☐ Chantaje

Sexo

- ☐ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Indeterminado

Caracterización del personaje

- ☐ Héroe Salvador
- ☐ Héroe Pícaro/Astuto
- ☐ Competidor
- ☐ Gamberro

Relación entre los personajes

- ☐ Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
- ☐ Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
- ☐ Líder solitario

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

- ☐ El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
- ☐ El antagonista pide perdón o se disculpa
- ☐ El antagonista es vencido y se retira sin más
- ☐ El antagonista asume los valores de protagonista
- ☐ El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
- ☐ Se da una explicación de la conducta del antagonista
- ☐ El antagonista aprende algo que le hace mejor
- ☐ Sucede algún cambio
- ☐ El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

DOUG ES UN NIÑO CON MUCHA IMAGINACIÓN QUE VIVIRÁ SORPRENDENTES AVENTURAS MEDIANTE SU IMAGINACIÓN. MANTIENE UNA RELACIÓN PERFECTA CON PADRES Y AMIGOS Y NO EXISTE NINGÚN ANTAGONISTA



DRAGON BOOSTER

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<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 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 checked="" type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica | |



DRAGON BOOSTER

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 checked="" 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 checked="" 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 Medios que se emplean para conseguir <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 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: deucció 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, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado		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
	Caracterización del personaje <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 sobre el antagonista <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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



DRAGON BOOSTER

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 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 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: 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 checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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 checked="" type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	Relación entre los personajes <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 checked="" type="checkbox"/> Gamberro		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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



DUCK DODGERS

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena	Período de estudio	Nombre del contenedor	Franja horaria
TVE1	1er TRIM	LA HORA WARNER	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 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
<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	OTROS
<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 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	



DUCK DODGERS

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



DUCK DODGERS

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



El Arnold

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

2do 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 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 siguiente	OTROS
<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 checked="" 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 | |



EI ARNOLD

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



EI ARNOLD

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



ESTE CHICO ES UN DEMONIO II

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

ANT3

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

MEGATRIX

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 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 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 type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input checked="" type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	OTROS
<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 checked="" 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 | |



ESTE CHICO ES UN DEMONIO II

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 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 Medios que se emplean para conseguir <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<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 <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado		Relación entre los personajes <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 <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		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

EL NIÑO EN SÍ ES MUY TRAVIESO Y EGOÍSTA DE AHÍ QUE UTILIZA TODO TIPO DE ARTIMAÑAS PARA LIBRARSE DE QUIEN ÉL CONSIDERA OPORTUNO



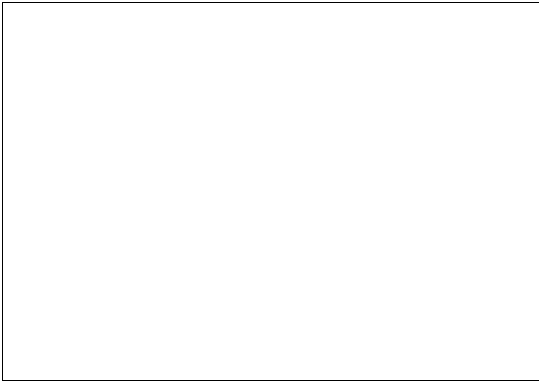
ESTE CHICO ES UN DEMONIO II

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"/> 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 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, ...
<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"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <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	Relación entre los personajes <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		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 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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EL NIÑO EN SÍ ES MUY TRAVIESO Y EGOÍSTA DE AHÍ QUE UTILIZA TODO TIPO DE ARTIMAÑAS PARA LIBRARSE DE QUIEN ÉL CONSIDERA OPORTUNO



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

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

☐ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

☐ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☒ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Corresponde a Humanidades

☒ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

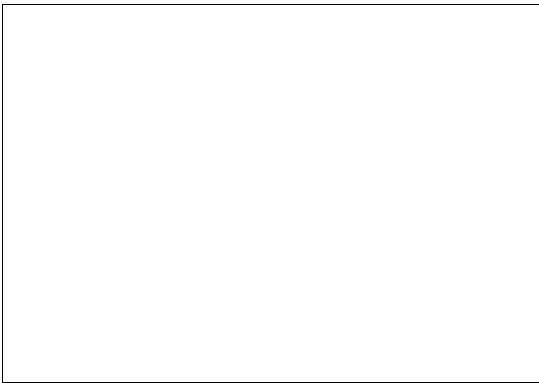
☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☐ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

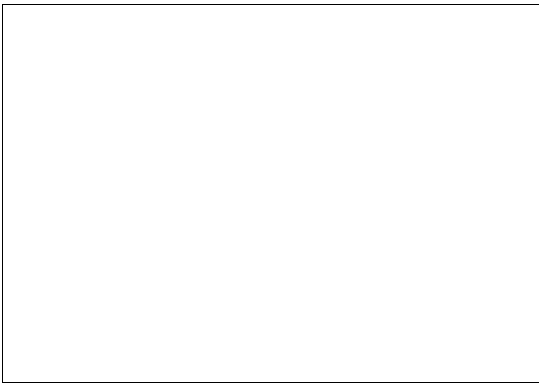
☐ Música de fondo



ETHELBERT EL TIGRE

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ETHELBERT EL TIGRE

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables