



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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial |
| <input 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	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	
Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista		
<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input 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
<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"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Medios que se emplean para conseguir	
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input 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 checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
		Caracterización del personaje	
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input checked="" type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista asume su derrota y actua en consecuencia

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a 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 type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica | |

¿QUÉ PASA CON ANDY?



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 type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input checked="" type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" 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

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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



PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input 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 checked="" 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	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/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 checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

MAYA CON LA AYUDA DE SUS AMIGOS SIEMPRE RESUELVE CUALQUIER PROBLEMA QUE ACONTECE A LOS ANIMALITOS 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"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
Sexo		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
Caracterización del personaje			Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

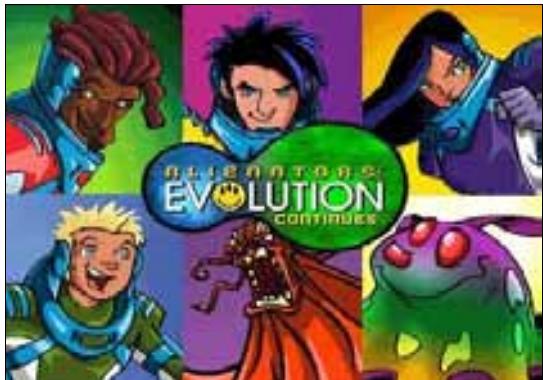


PROTAGONISTA

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	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"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Medios que se emplean para conseguir	
	Sexo		
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input 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		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El antagonista asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



ALTAIR EN EL PAÍS 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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input 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 | |



ALTAÏR EN EL PAÍS 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: deuoció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Medios que se emplean para conseguir Sexo	
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
			Relación entre los personajes
			<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
			Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

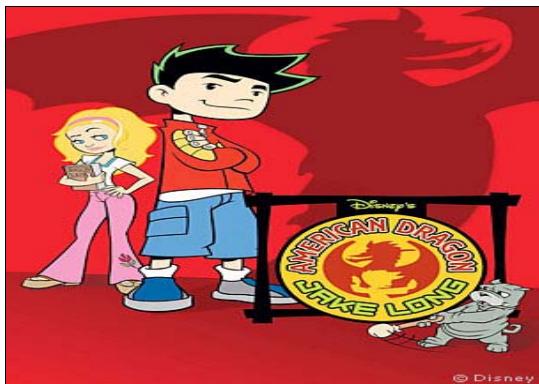
ALTAIR EN EL PAÍS DE LES ESTRELES



ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input 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: deuoció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Medios que se emplean para conseguir		
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input 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	Relación entre los personajes		
<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 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su camino <input type="checkbox"/> El protagonista 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 género femenino |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

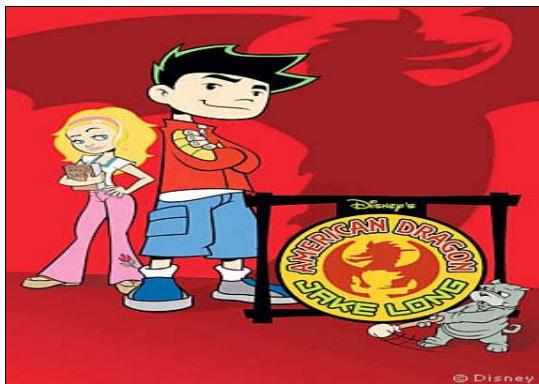
AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

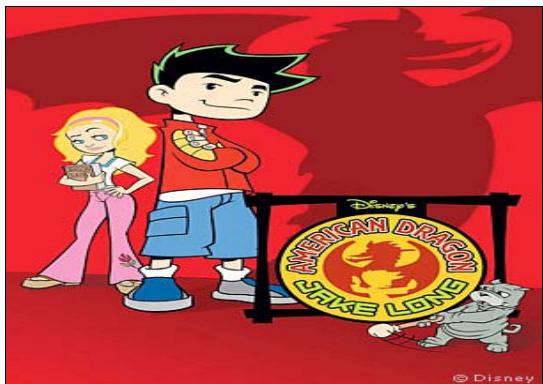
- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/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



AMERICAN DRAGON

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



AMERICAN DRAGON

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	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	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	
Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista		
<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia		

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

TRATAN DE SOLUCIONAR PROBLEMAS COTIDIANOS PERO NUNCA LO CONSIGUEN (ABEJA QUE SE CUELGA 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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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



PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input 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	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		<input checked="" type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input 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 checked="" type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input checked="" type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input checked="" type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
			Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input checked="" type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua 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 género femenino |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input 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	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/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 checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

ANGELLINA BALLARINA



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial |
| <input 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 de destrezas predominantes			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	
<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	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS ANIMALES DEL BOSQUE ESTÁN BUSCAND 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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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



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: deuoció 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, ...
		Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	
			Relación entre los personajes <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
			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 checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
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 protagonista cuando no hay antagonista



ART ATTACK

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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**

- | | |
|--|--|
| <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 type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) | |

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

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

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

ARTHUR RESUELVE TODO TIPO DE PROBLEMAS O SITUACIONES CON AYUDA DE SUS AMIGOS Y/O HERMANA



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

ARTHUR RESUELVE TODO TIPO DE PROBLEMAS O SITUACIONES CON AYUDA DE SUS AMIGOS Y/O HERMANA



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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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



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	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/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



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"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Medios que se emplean para conseguir	
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input 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		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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



AVENTURAS DE JACKIE CHAN

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 checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input checked="" type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input 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		
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input 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	Relación entre los personajes		
<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia 		
Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista			



AVENTURAS DE JACKIE CHAN

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

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 checked="" 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 | |



AVENTURAS DE STUART LITTLE

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

STUART Y SU HERMANO GEORGE TRATAN DE RESOLVER CUALQUIER TIPO DE PROBLEMA O SITUACIÓN DE UNA MANERA INGENIOSA

AVENTURAS DE STUART LITTLE

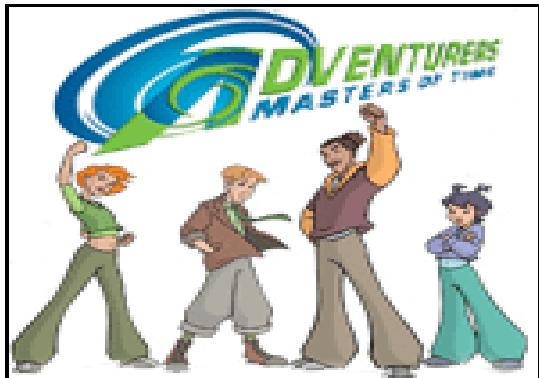


ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

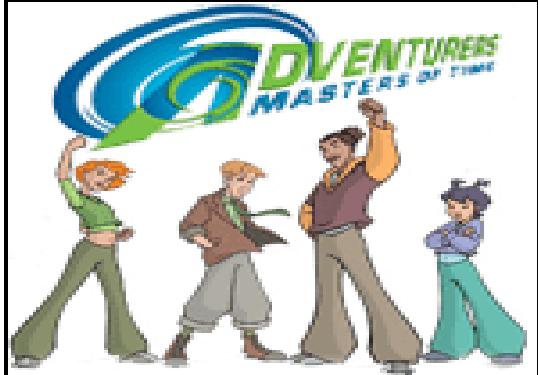
AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

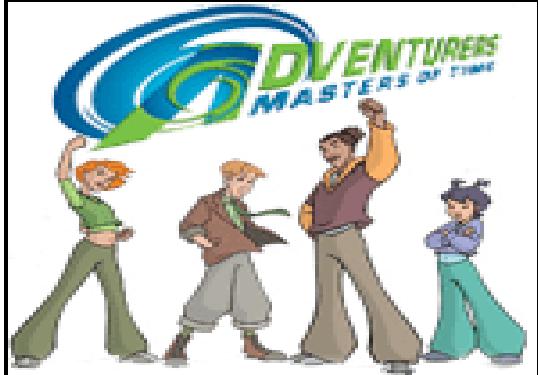
- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial |
| <input type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/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



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: deuoció y resolución rápida de problemas. <input checked="" type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Relación entre los personajes <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
		Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input 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, ...
		Medios que se emplean para conseguir	
	Sexo		
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
		Caracterización del personaje	
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input 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"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia
Sobre el antagonista y no recogido en las variables			



AVENTURES DE L'OS 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 género femenino |
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a género masculino |

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AVENTURES DE L'OS 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, ...
		Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	
			Relación entre los personajes <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje
			Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista <input checked="" type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
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 cuando no hay antagonista

AVENTURES DE L'OS PADDINGTON



ANTAGONISTA

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

AVENTURES DE LOLO, LES



PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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 Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Medios que se emplean para conseguir	
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
		Relación entre los personajes	
			<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El protagonista asume su derrota y actua en consecuencia
		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista	

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<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"/> Entrevista		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

BABY LOONEY TUNES



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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

BABY LOONEY TUNES

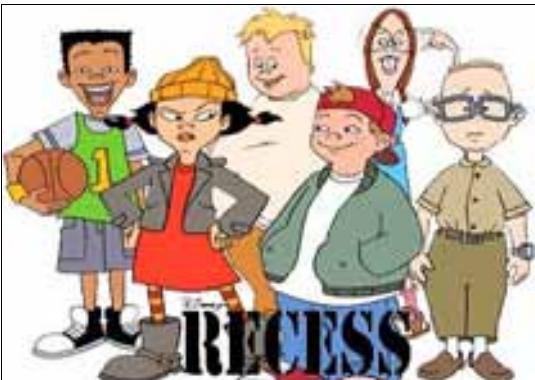


ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

AUDIOVISUAL

BANDA DEL PATIO

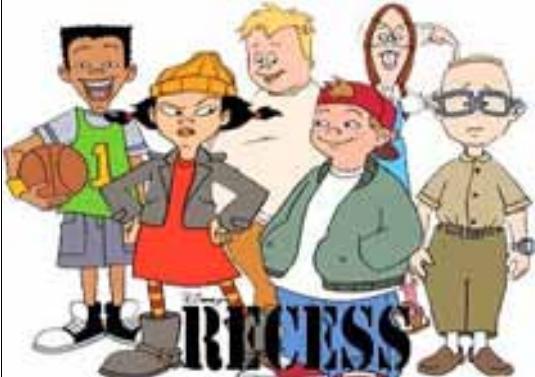


PROTAGONISTA

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: 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 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 Pícaro/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 Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Medios que se emplean para conseguir		
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input checked="" type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje	Relación entre los personajes		
<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia		

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input 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 | |

BATMAN



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

BATMAN



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"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Medios que se emplean para conseguir		
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input checked="" type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje	Relación entre los personajes		
<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 <ul style="list-style-type: none"> <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 checked="" type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia 		

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



BENJAMÍN EL ELEFANTE

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

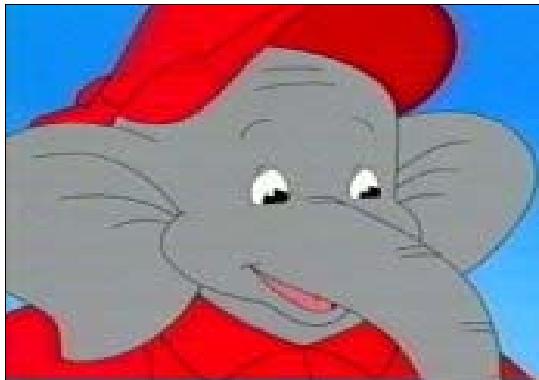
Tipo de imagen

- | | |
|---|--|
| <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 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 | |

BENJAMÍN EL ELEFANTE



PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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

BENJAMÍN EL ELEFANTE

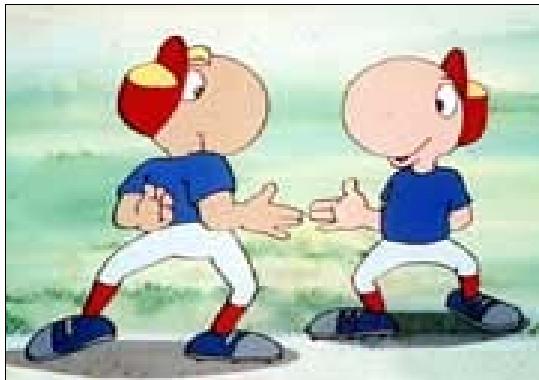


ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<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"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input checked="" type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input checked="" type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

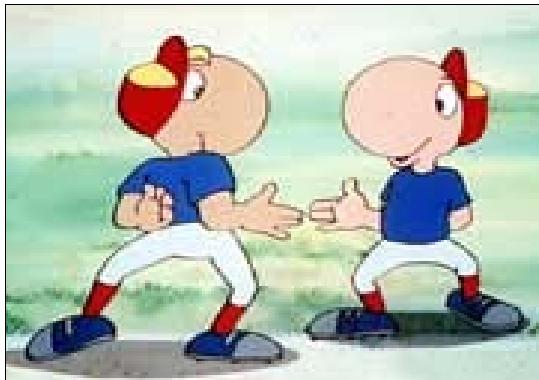
Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

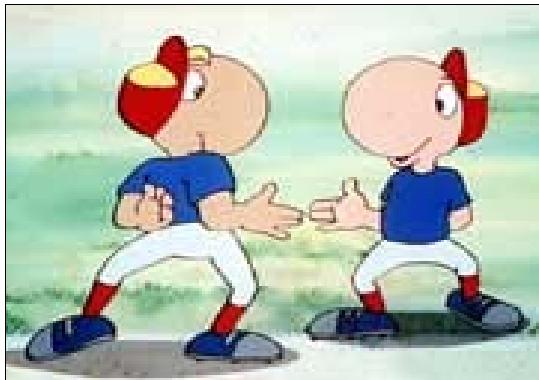
AUDIOVISUAL



PROTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

BOB ESPONJA



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 checked="" 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 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 type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Relación entre los personajes <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
		Caracterización del personaje <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	Consecuencias de la acción del protagonista 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

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input checked="" type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input 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 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 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 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 sobre el antagonista

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 Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...	
		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
	Sexo			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario	
	Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista		
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue sucesos algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia		

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



BRANDY & MR. WHISKERS

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras | <input 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 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 | |

BRANDY & MR. WHISKERS



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 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 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 type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input 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

BRANDY & MR. WHISKERS



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Imagen real | <input 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 | |



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 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 checked="" type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			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			



ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input checked="" type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	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 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 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"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input 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 Subshariana <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	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



CABALLEROS DEL ZODIACO

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 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 checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas. <input 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	Medios que se emplean para conseguir		
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje	Relación entre los personajes		
<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 <ul style="list-style-type: none"> <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			



CABALLEROS DEL ZODIACO

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 type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input checked="" type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Medios que se emplean para conseguir		
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje	Relación entre los personajes		
<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 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia 		

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

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

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 checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input 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 encyclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" 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			

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



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: deuoció y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
Sexo		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
Caracterización del personaje			Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película	
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	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	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista	
<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia	

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Medios que se emplean para conseguir			
Relación entre los personajes			
Sexo			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la | <input 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 type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

Tipo de música

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



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, ...
		Medios que se emplean para conseguir Sexo	
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input 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 Pícaro/Astuto <input checked="" type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LOS PROTAGONISTAS 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 ACTUEN 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 Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Ásia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Medios que se emplean para conseguir			
Relación entre los personajes			
Sexo			
	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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 ACTUEN 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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	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 checked="" type="checkbox"/> Música de fondo |
| <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica | |

CASOS DE LA SENYORETA COLLVERD

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 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: deuoció y resolución rápida de problemas. <input checked="" type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Medios que se emplean para conseguir	
	Sexo		Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			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 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
Caracterización del personaje			
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

CASOS DE LA SENYORETA COLLVERD

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input 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, ...
		Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	
		<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
			Relación entre los personajes <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 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

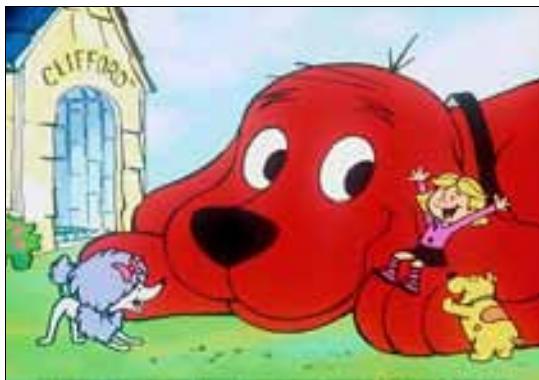


ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EL OBJETIVO DE CHILLY ES CONSEGUIR ALIMENTO
PESCADNO



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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

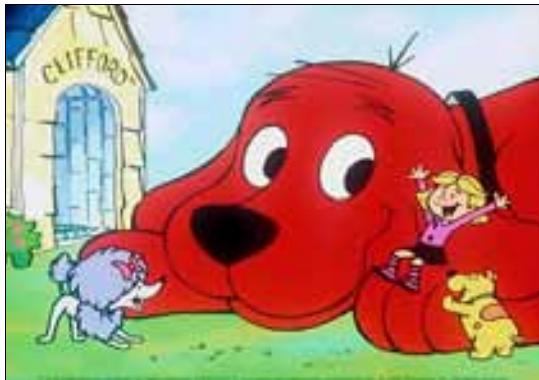
AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

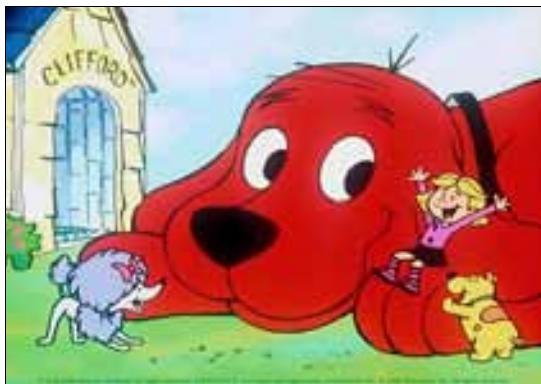


CLIFFORD EL GRAN PERRO ROJO

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input 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 checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input checked="" type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input 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 type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input checked="" type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			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 type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia
Caracterización del personaje			
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



ANTAGONISTA

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

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

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Imagen real | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input 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? <ul style="list-style-type: none"> <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? <ul style="list-style-type: none"> <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 type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input 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 Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

CONCIERTAZO



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la | <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores |
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras | <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input 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 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 | |

COPA MAREMAGNUM



PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <ul style="list-style-type: none"> <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? <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

COPA MAREMAGNUM



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: deuoció y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
Sexo		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
Caracterización del personaje			Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

COSAS DE CASA



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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

COSAS DE CASA

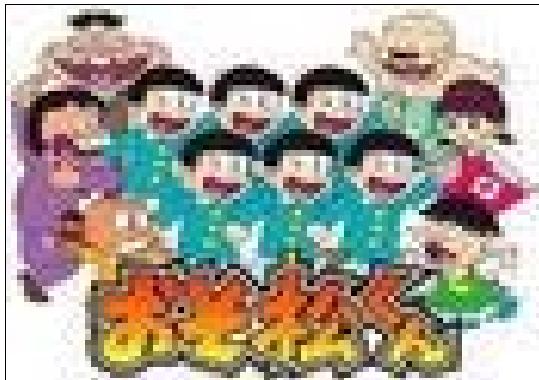


ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS 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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



COSES DE GRILLATS

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 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: deuoció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input 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 checked="" type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario	
Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista		
<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<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

COSES DE GRILLATS



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 checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input checked="" type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input checked="" type="checkbox"/> Ásia <input 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	Medios que se emplean para conseguir		Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input checked="" type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input 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 checked="" type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input checked="" type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input checked="" type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El protagonista asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

DAVE EL BÁRBARO



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 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 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 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, ...
		Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Relación entre los personajes <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
		Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<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
			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 type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

DAVE EL BÁRBARO



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena	Período de estudio	Nombre del contenedor	Franja horaria
C9	1er TRIM	BABALÁ	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	OTROS	Temática
<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humánidades
				<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

DORAEMON



ANTAGONISTA

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	
<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"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<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 type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deuoció y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Animal	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animales	<input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> Asia	<input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			<input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<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			
Sexo		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física	<input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje			
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input checked="" type="checkbox"/> Diálogo	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario
	<input type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> Fuerza física	<input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente
	<input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	<input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente
		<input type="checkbox"/> Venganza	<input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido
		<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	<input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista
		<input type="checkbox"/> Chantaje	<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 ANTONOGISTA CLARO, SINO PERSONAJES QUE DIFICULTAN LOS OBJETIVOS DE LOS PROTAGONISTAS



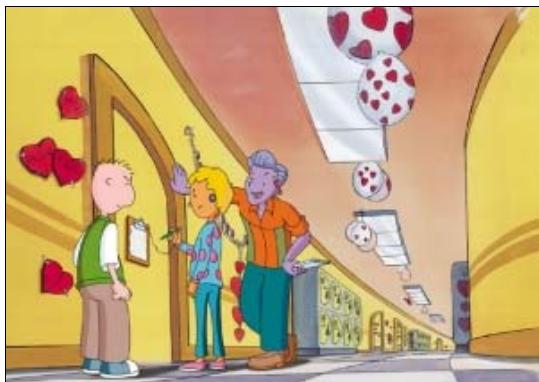
DORAEMON I EL TREN DEL TEMPS

ANTAGONISTA

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

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

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

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA	
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película	
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	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 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	<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, ...
		Medios que se emplean para conseguir	
	Sexo		Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
			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
Caracterización del personaje			
	<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



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"/> Ásia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
		Medios que se emplean para conseguir	
	Sexo		Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input 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	<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
			Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	Caracterización del personaje		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sigue su curso <input type="checkbox"/> El protagonista asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



DUCK DODGERS

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	
<input type="checkbox"/> Concurso		
<input type="checkbox"/> 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
<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 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	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
	<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista	
<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia	

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

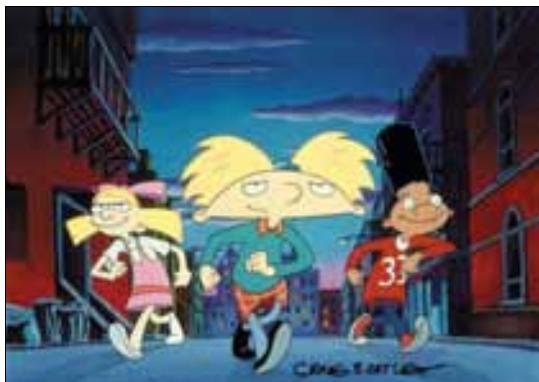
DUCK DODGERS



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

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 | |

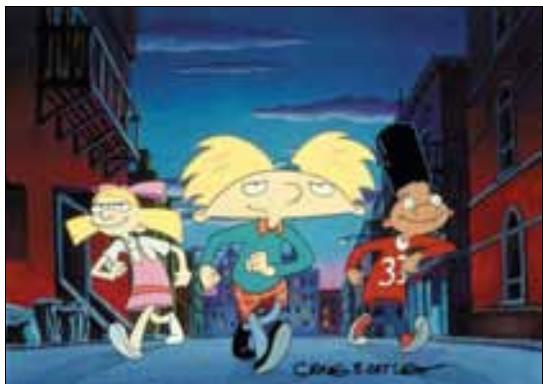
AUDIOVISUAL

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 | |

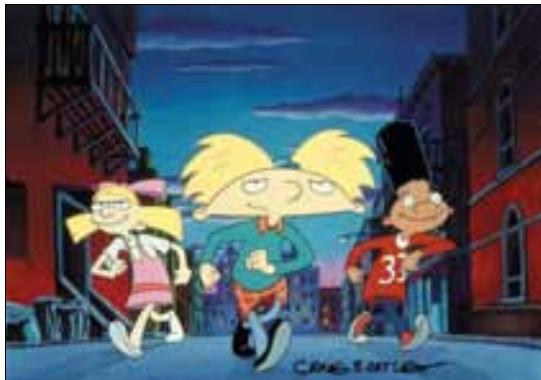


EI ARNOLD

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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

ETHELBERT EL TIGRE

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

VARIEDAD

Tipo de estructura	Tipo de contenido		
<input checked="" type="checkbox"/> Narrativa <input type="checkbox"/> Discursiva	CONTENED <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	SERIE <input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo suiguiente	PELÍCULA <input type="checkbox"/> Película OTROS <input type="checkbox"/> Otros
Tiempo representado	<input checked="" type="checkbox"/> Presente <input type="checkbox"/> Pasado <input type="checkbox"/> Futuro <input type="checkbox"/> Hipotético		
	Temática <ul style="list-style-type: none"> <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 checked="" type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades 		

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

ETHELBERT EL TIGRE

PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input 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 checked="" type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes	
<input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario	
Caracterización del personaje	Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista		
<input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input 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

ETHELBERT EL TIGRE

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"/> Ásia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal			<input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales			
<input type="checkbox"/> Objeto animado			
<input type="checkbox"/> Varios objetos			
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica			
<input type="checkbox"/> Varias criaturas			
<input type="checkbox"/> Mascota			
Sexo		Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Agresión física	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Líder solitario
		<input type="checkbox"/> Diálogo	
		<input type="checkbox"/> Ejemplificación	
		<input type="checkbox"/> Fuerza física	
		<input type="checkbox"/> Resolución azarosa	
		<input type="checkbox"/> Venganza	
		<input type="checkbox"/> Inteligencia	
		<input type="checkbox"/> Chantaje	
Caracterización del personaje			Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto		<input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa
	<input type="checkbox"/> Competidor		<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sigue algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables