

ETHELBERT EL TIGRE

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

FIMBLES



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

FIMBLES



PROTAGONISTA

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

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



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



FLIPPER I LOPAKA

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

<input 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 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 | |



FLIPPER I LOPAKA

PROTAGONISTA

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

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



FLIPPER I LOPAKA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
EL DELFÍN FLIPPER EMPLEA EL CHANTAJE PARA UN FIN BUENO, COMO, X EJEMPLO, EL CUIDADO DE LA NATURALEZA.



FUTURAMA

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
ANT3

Período de estudio
3er TRIM

Nombre del contenedor
MEGATRIX

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☒ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☐ Presente

☐ Pasado

☒ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☐ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☐ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo



FUTURAMA

PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input 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 Medios que se emplean para conseguir <input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input 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 type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista <input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



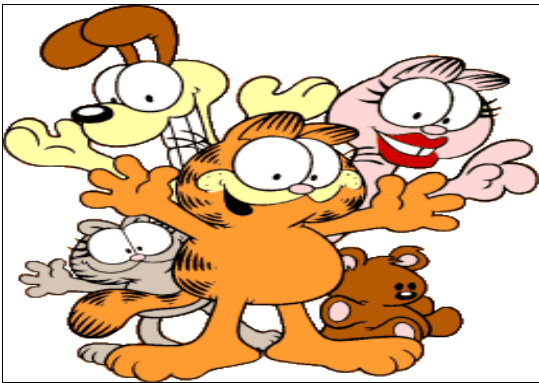
FUTURAMA

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



GARFIELD

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena	Período de estudio	Nombre del contenedor	Franja horaria
C9	1er TRIM	BABALÁ	Mañana (S-D)
TARGET EDAD		TARGET GÉNERO	
Público al que se dirige el contenido		prioritario al que se dirige el contenido	
<div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)</div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)</div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto</div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos"</div></div>		<div><div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino</div></div>	

VARIEDAD

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

Tiempo representado

☒ Presente

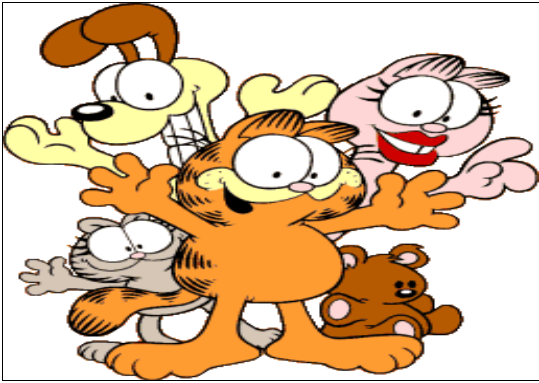
☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

AUDIOVISUAL

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

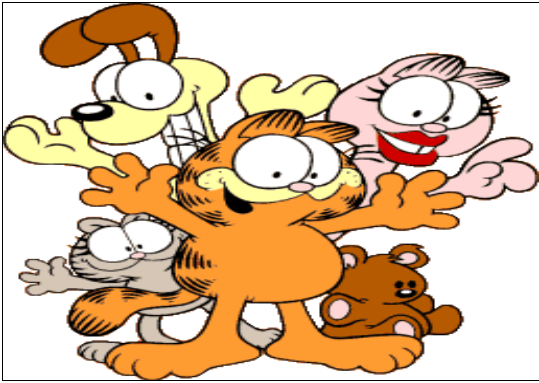


GARFIELD

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



GARFIELD

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
GARFIELD SIEMPRE BUSCA SU INTERÉS PERSONAL, SU BIENESTAR Y COMODIDAD, ES POR ELLO QUE NO DUDARÁ EN EMPLEAR SU PICARESCA E INGENIO PARA CONSEGUIR SUS OBJETIVOS



GEORGE SHRIKS

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



GEORGE SHRIKS

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



GEORGE SHRIKS

ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Sexo

- ☐ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

GON EL CAVERNÍCOLA

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

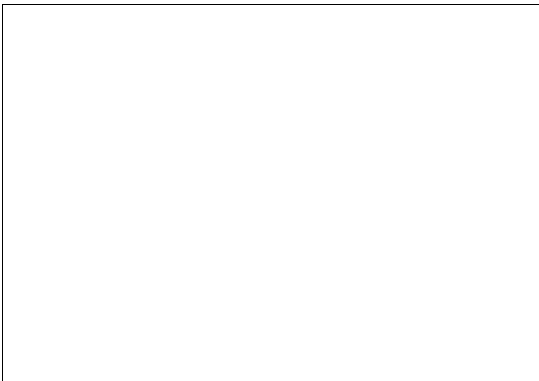
AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

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

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

ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Sexo

- ☐ Femenino
- ☒ Masculino
- ☐ Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

GRANDULLÓN Y ROBOTÍN

IDENTIFICACIÓN

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

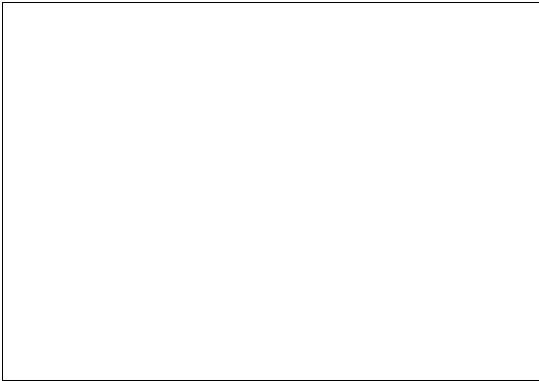
VARIEDAD

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

AUDIOVISUAL

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

GRANDULLÓN Y ROBOTÍN



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

GRANDULLÓN Y ROBOTÍN

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



HAMTARO

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

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☐ Supone la transmisión de valores

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☒ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



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 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 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 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 type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista <input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



HAMTARO

ANTAGONISTA

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

☐ Preescolar (hasta 6 años)

☐ Primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Primaria 2 (de 10 a 12 años)

☐ Adolescente

☐ Indeterminada

☐ Adulto

☐ América del Norte

☐ América del Sur

☐ Europa

☐ África Subsahariana

☐ Países Árabes

☐ Asia

☐ No explícita

☐ ¿Tiene destrezas?

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

☐ Imagen personal: belleza, actitud, ...

☐ Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.

☐ Conocimientos, saber enciclopédico

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

☐ Capacidad artística: cantar, actuar, ...

☐ Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...



HOOPS

IDENTIFICACIÓN

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

VARIEDAD

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

AUDIOVISUAL

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



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- ☐ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



HOPPITY HOOPER

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

4to TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



HOPPITY HOOPER

PROTAGONISTA

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

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



HOPPITY HOOPER

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
HOPPITY HOOPER CONSIGUE QUE TODO EL MUNDO HABLE COMO ELLA CANTA "CROACK, CROACK"



DULCE HOTEL: LAS AVENTURAS DE ZACK Y CODY

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
ANT3

Período de estudio
4to TRIM

Nombre del contenedor
MEGATRIX

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD
Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)☐ Se dirige a público adulto
☐ Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)☐ Se dirige a "Todos los públicos"
☒ Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa
☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente
☐ Pasado
☐ Futuro
☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la
☐ Corresponde a CC. Puras
☐ Corresponde a CC. aplicadas
☐ Corresponde a Humanidades

☐ Supone la transmisión de valores
☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☒ Imagen real
☐ Animación manual
☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D
☐ Dibujos animados 2D
☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

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

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



DULCE HOTEL: LAS AVENTURAS DE ZACK Y CODY

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



DULCE HOTEL: LAS AVENTURAS DE ZACK Y CODY

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
DOS GEMELOS QUE VIVEN EN UN HOTEL CON SU MADRE HACEN TRAVESURAS Y EL GERENTE DEL HOTEL TRATA DE CONTROLARLOS.



HOUSE OF MOUSE

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
TVE1

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
ZONA DISNEY

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD
Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



HOUSE OF MOUSE

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



HOUSE OF MOUSE

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



INVENTA EL TEU MÓN

IDENTIFICACIÓN

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

VARIEDAD

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

AUDIOVISUAL

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



INVENTA EL TEU MÓN

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



INVENTA EL TEU MÓN

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



JIM EL CUC

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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



JIM EL CUC

PROTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

☒ ¿Existe?

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

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

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

☒ ¿Tiene destrezas?

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

Sexo

- ☐ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

- ☐ Se aniquila al adversario
- ☒ Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente
- ☐ Desaparece su potencial pernicioso definitivamente
- ☒ El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido
- ☐ El antagonista se pasa al bando del protagonista
- ☐ La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



JIM EL CUC

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 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: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <input 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	Relación entre los personajes <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
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sucede algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



JIMMY NEUTRÓN

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
ANT3

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
MEGATRIX

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD
Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☒ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☒ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☒ Corresponde a CC. Puras

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☒ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo



JIMMY NEUTRÓN

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



JIMMY NEUTRÓN

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



JÓVENES KANGOO

IDENTIFICACIÓN

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

VARIEDAD

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

AUDIOVISUAL

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



JÓVENES KANGOO

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



JÓVENES KANGOO

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



JUEGA CONMIGO SÉSAMO

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena ANT3	Período de estudio 3er TRIM	Nombre del contenedor MEGATRIX	Franja horaria Mañana (S-D)
TARGET EDAD Público al que se dirige el contenido		TARGET GÉNERO prioritario al que se dirige el contenido	
<div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto</div> <div><input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos"</div>		<div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino</div>	

VARIEDAD

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

AUDIOVISUAL

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



JUEGA CONMIGO SÉSAMO

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

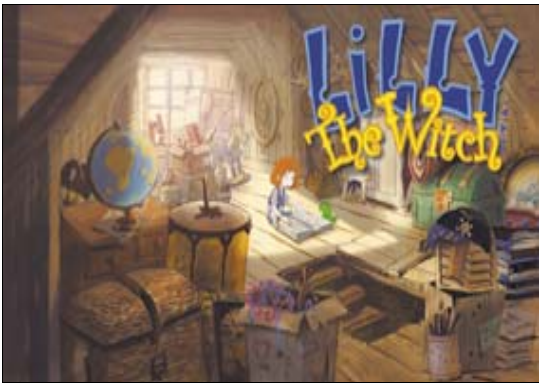
UN GRUPO DE MARIONETAS EXPLICAN CONCEPTOS BÁSICOS COMO TRISTE/ALEGRE, VERTICAL/HORIZONTAL, COLORES...



JUEGA CONMIGO SÉSAMO

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
UN GRUPO DE MARIONETAS EXPLICAN CONCEPTOS BÁSICOS COMO TRISTE/ALEGRE, VERTICAL/HORIZONTAL, COLORES...



KIKA SUPERBRUJA

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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



KIKA SUPERBRUJA

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

--



KIKA SUPERBRUJA

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



KIM POSSIBLE

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
TVE1

Período de estudio
4to TRIM

Nombre del contenedor
ZONA DISNEY

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD
Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

- ☒ Narrativa
- ☐ Discursiva

Tiempo representado

- ☒ Presente
- ☐ Pasado
- ☐ Futuro
- ☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



KIM POSSIBLE

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



KIM POSSIBLE

ANTAGONISTA

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

☐ Preescolar (hasta 6 años)

☐ Primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Primaria 2 (de 10 a 12 años)

☐ Adolescente

☐ Indeterminada

☒ Adulto

☒ Femenino

☒ Masculino

☐ Indeterminado

Caracterización del personaje

☐ Héroe Salvador

☐ Héroe Pícaro/Astuto

☐ Competidor

☐ Gamberro

☒ América del Norte

☐ América del Sur

☐ Europa

☐ África Subsahariana

☐ Países Árabes

☐ Asia

☐ No explícita

Medios que se emplean para conseguir

☒ Agresión física

☐ Amenaza

☐ Engaño

☐ Diálogo

☐ Ejemplificación

☒ Fuerza física

☐ Resolución azarosa

☐ Venganza

☐ Inteligencia

☐ Chantaje

☒ ¿Tiene destrezas?

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

☐ Imagen personal: belleza, actitud, ...

☐ Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.

☐ Conocimientos, saber enciclopédico

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

☐ Capacidad artística: cantar, actuar, ...

☒ Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...

Relación entre los personajes

☐ Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.

☒ Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.

☐ Líder solitario

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

☐ El antagonista vence al prota. y es premiado por ello

☐ El antagonista pide perdón o se disculpa

☐ El antagonista es vencido y se retira sin más

☐ El antagonista asume los valores de protagonista

☒ El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo

☐ Se da una explicación de la conducta del antagonista

☐ El antagonista aprende algo que le hace mejor

☐ Sucede algún cambio

☐ El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



KITCHEN ATTACK

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
TVE1

Período de estudio
3er TRIM

Nombre del contenedor
ZONA DISNEY

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☐ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☒ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☐ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☐ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo



KITCHEN ATTACK

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



KITCHEN ATTACK

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



KOCHIKAME

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

C9

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



KOCHIKAME

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista
KOCHIKAME, AUNQUE TRATA DE HACER BIEN SU TRABAJO, SIEMPRE ACABA METIENDO LA PATA, POR LO QUE RECIBE LA RIÑA DE SUS SUPERIORES



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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
KOCHIKAME, AUNQUE TRATA DE HACER BIEN SU TRABAJO, SIEMPRE ACABA METIENDO LA PATA, POR LO QUE RECIBE LA RIÑA DE SUS SUPERIORES



LABORATORIO DE DEXTER

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

ANT3

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

MEGATRIX

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



LABORATORIO DE DEXTER

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



LABORATORIO DE DEXTER

ANTAGONISTA

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 checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subsahariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: 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 checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	Relación entre los personajes <input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe 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 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"/> Sucede algún cambio <input checked="" type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



LAZY TOWN

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☐ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☒ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☒ Supone la transmisión de valores

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☒ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☒ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



LAZY TOWN

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



LAZY TOWN

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

☐ Preescolar (hasta 6 años)

☐ Primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Primaria 2 (de 10 a 12 años)

☐ Adolescente

☐ Indeterminada

☒ Adulto

☐ América del Norte

☐ América del Sur

☐ Europa

☐ África Subsahariana

☐ Países Árabes

☐ Asia

☒ No explícita

☐ ¿Tiene destrezas?

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

☐ Imagen personal: belleza, actitud, ...

☐ Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.

☐ Conocimientos, saber enciclopédico

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

☐ Capacidad artística: cantar, actuar, ...

☐ Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...



LEONART

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

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☐ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☒ Corresponde a CC. de la

☒ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☐ Supone la transmisión de valores

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☒ Imagen real

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



LES NOVES AVENTURES DE LUCKY LUCK

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

C9

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



LES NOVES AVENTURES DE LUCKY LUCK

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



LES NOVES AVENTURES DE LUCKY LUCK

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



LETS & GO

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

T5

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

BIRLOKUS CLUB

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



LETS & GO

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



LETS & GO

ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Sexo

- ☐ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Indeterminado

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



LEYENDA DEL DRAGÓN

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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



LEYENDA DEL DRAGÓN

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



LEYENDA DEL DRAGÓN

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



LILO & STITCH

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
TVE1

Período de estudio
2do TRIM

Nombre del contenedor
ZONA DISNEY

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo



LILO & STITCH

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



LILO & STITCH

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



LIZZIE MC GUIRE

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena	Período de estudio	Nombre del contenedor	Franja horaria
ANT3	2do TRIM	MEGATRIX	Mañana (S-D)
TARGET EDAD		TARGET GÉNERO	
Público al que se dirige el contenido		prioritario al que se dirige el contenido	
<div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años)</div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años)</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)</div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a público adulto</div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a "Todos los públicos"</div></div>		<div><div><input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a genero femenino</div><div><input type="checkbox"/> Se dirige a genero masculino</div></div>	

VARIEDAD

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

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

AUDIOVISUAL

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



LIZZIE MC GUIRE

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



LIZZIE MC GUIRE

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



LOCO MUNDO DE TEX AVERY

IDENTIFICACIÓN

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

VARIEDAD

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

AUDIOVISUAL

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



LOCO MUNDO DE TEX AVERY

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



LOCO MUNDO DE TEX AVERY

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



LOONEY TUNES

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
TVE1

Período de estudio
4to TRIM

Nombre del contenedor
LA HORA WARNER

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☐ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



LOONEY TUNES

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



LOONEY TUNES

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



LUNNIS, "LA SERIE"

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

Período de estudio

Nombre del contenedor

Franja horaria

La2

1er TRIM

LOS LUNNIS

Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☒ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☒ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☒ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☒ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



LUNNIS, "LA SERIE"

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



LUNNIS, "LA SERIE"

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



MAGGIE I LA BÈSTIA FEROTGE

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
PUNT2

Período de estudio
3er TRIM

Nombre del contenedor
BABALÁ

Franja horaria
Mañana (L-V)

TARGET EDAD
Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



MAGGIE I LA BÈSTIA FEROTGE

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



MAGGIE I LA BÈSTIA FEROTGE

ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Sexo

- ☐ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Indeterminado

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



MÁGICA DOREMI

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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



MÁGICA DOREMI

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

DOREMI SOLUCIONA CON SU MAGIA LOS PROBLEMAS QUE VAN SURGIENDO.



MÁGICA DOREMI

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

DOREMI SOLUCIONA CON SU MAGIA LOS PROBLEMAS QUE VAN SURGIENDO.



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
ANT3

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
MEGATRIX

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD
Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

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

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

☒ Se dirige a público adulto

☒ Se dirige a "Todos los públicos"

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☐ Supone la transmisión de valores

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☒ Imagen real

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☐ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



MARAVILLOSO MUNDO DE HELLO KITTY

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

4to TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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



MARAVILLOSO MUNDO DE HELLO KITTY

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



MARAVILLOSO MUNDO DE HELLO KITTY

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



MARLO KORRIGAN

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena PUNT2	Período de estudio 2do TRIM	Nombre del contenedor BABALÁ	Franja horaria Mediodía (L-V)
TARGET EDAD Público al que se dirige el contenido		TARGET GÉNERO prioritario al que se dirige el contenido	
<input type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Se dirige a primaria 1 (de 7 a 9 años) <input checked="" 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 <input checked="" type="checkbox"/> Narrativa <input type="checkbox"/> Discursiva	Tipo de contenido			Temática
Tiempo representado <input type="checkbox"/> Presente <input type="checkbox"/> Pasado <input checked="" type="checkbox"/> Futuro <input type="checkbox"/> Hipotético	CONTENED	SERIE	PELÍCULA	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico
	<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película	
			OTROS <input type="checkbox"/> Otros	

AUDIOVISUAL

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



MARLO KORRIGAN

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



MARLO KORRIGAN

ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Sexo

- ☐ Femenino
- ☒ Masculino
- ☐ Indeterminado

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



MARSUPI LAMI

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

4to TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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



MARSUPIAMI

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



MARTÍN MISTERY

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

VARIEDAD

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

AUDIOVISUAL

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



MARTÍN MISTERY

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

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

☐ Preescolar (hasta 6 años)

☐ Primaria 1 (de 7 a 9 años)

☐ Primaria 2 (de 10 a 12 años)

☐ Adolescente

☐ Indeterminada

☒ Adulto

☒ Femenino

☐ Masculino

☐ Indeterminado

Caracterización del personaje

☐ Héroe Salvador

☐ Héroe Pícaro/Astuto

☐ Competidor

☒ Gamberro

☒ América del Norte

☐ América del Sur

☐ Europa

☐ África Subsahariana

☐ Países Árabes

☐ Asia

☐ No explícita

Medios que se emplean para conseguir

☐ Agresión física

☒ Amenaza

☐ Engaño

☐ Diálogo

☐ Ejemplificación

☐ Fuerza física

☐ Resolución azarosa

☐ Venganza

☐ Inteligencia

☐ Chantaje

☒ ¿Tiene destrezas?

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

☐ Imagen personal: belleza, actitud, ...

☐ Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.

☐ Conocimientos, saber enciclopédico

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

☐ Capacidad artística: cantar, actuar, ...

☒ Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...

Relación entre los personajes

☒ Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.

☐ Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.

☐ Líder solitario

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

☐ El antagonista vence al prota. y es premiado por ello

☐ El antagonista pide perdón o se disculpa

☒ El antagonista es vencido y se retira sin más

☐ El antagonista asume los valores de protagonista

☐ El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo

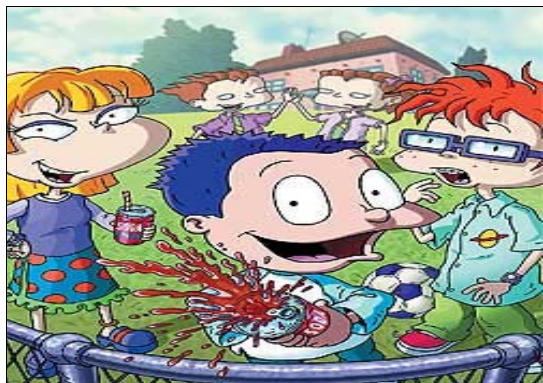
☐ Se da una explicación de la conducta del antagonista

☐ El antagonista aprende algo que le hace mejor

☐ Sucede algún cambio

☐ El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



MÁS GRANDES Y TRAVIESOS

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



MÁS GRANDES Y TRAVIESOS

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



MÁS GRANDES Y TRAVIESOS

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 type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> 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: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input checked="" type="checkbox"/> Chantaje	Relación entre los personajes <input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sucede algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



MAUS TV

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

C9

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

- | |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a 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 siguiente	OTROS
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Entrevistal		
<input checked="" type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Sexo

- ☐ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Indeterminado

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



MEDABOTS

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

T5

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

BIRLOKUS CLUB

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



MEDABOTS

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



MEDABOTS

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

MEMÉ Y SU PANDILLA

IDENTIFICACIÓN

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

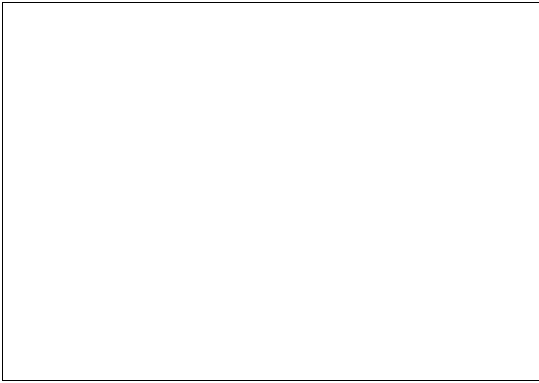
VARIEDAD

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

Tiempo representado
<div><div><input checked="" type="checkbox"/> Presente</div><div><input type="checkbox"/> Pasado</div><div><input type="checkbox"/> Futuro</div><div><input type="checkbox"/> Hipotético</div></div>

AUDIOVISUAL

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

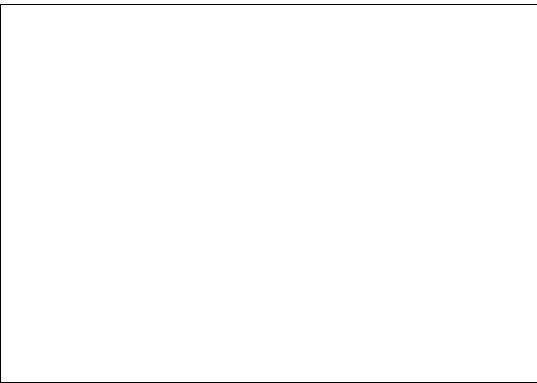


MEMÉ Y SU PANDILLA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

MEMÉ Y SU PANDILLA



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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

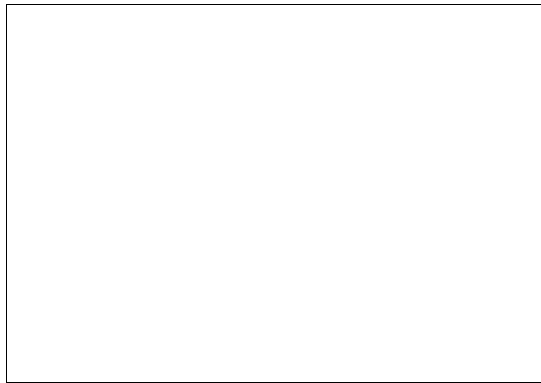
AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

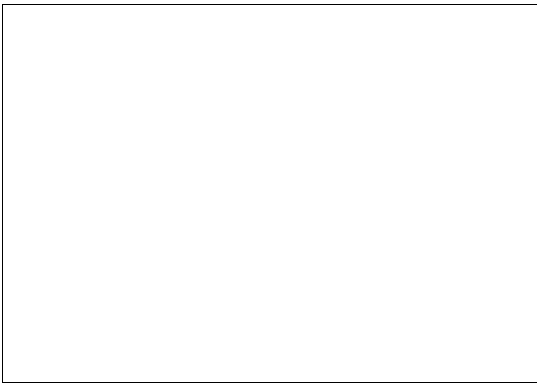


PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



MINIMAN

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
La2

Período de estudio
3er TRIM

Nombre del contenedor
LOS LUNNIS

Franja horaria
Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☐ Enfatiza la acción

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Alusiva o referencial

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☒ Música de fondo

☐ Referencia a una época histórica



MINIMAN

PROTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Sexo

- ☒ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

- ☒ Se aniquila al adversario
- ☐ Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente
- ☒ Desaparece su potencial pernicioso definitivamente
- ☒ El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido
- ☐ El antagonista se pasa al bando del protagonista
- ☐ La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



MINIMAN

ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Sexo

- ☐ Femenino
- ☒ Masculino
- ☐ Indeterminado

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



MINIMONSTRUOS

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
PUNT2

Período de estudio
3er TRIM

Nombre del contenedor
BABALÁ

Franja horaria
Mañana (L-V)

TARGET EDAD
Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

- ☒ Narrativa
- ☐ Discursiva

Tiempo representado

- ☒ Presente
- ☐ Pasado
- ☐ Futuro
- ☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



MINIMONSTRUOS

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LOS NIÑOS SACAN DE SUS CASILLAS A SUS PADRES



MINIMONSTRUOS

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS NIÑOS SACAN DE SUS CASILLAS A SUS PADRES



MONA LA VAMPIRA

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
PUNT2

Período de estudio
3er TRIM

Nombre del contenedor
BABALÁ

Franja horaria
Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☐ Supone la transmisión de valores

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



MONA LA VAMPIRA

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



MONA LA VAMPIRA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



MONSTRUOS DE BRADY

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena	Período de estudio	Nombre del contenedor	Franja horaria
La2	4to TRIM	LOS LUNNIS	Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



MONSTRUOS DE BRADY

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



MONSTRUOS DE BRADY

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables
BRADY SIEMPRE ESTÁ METIDO EN LIOS A CAUSA DE SU MONSTRUO O LOS SUSTITUTOS DE ESTE



MUNDO MÁGICO DE BRUNELESKY

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena: T5 Período de estudio: 1er TRIM Nombre del contenedor: FUERA DE CONTENEDOR Franja horaria: Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☐ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☒ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☒ Corresponde a CC. de la

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☐ Corresponde a Humanidades

☒ Supone la transmisión de valores

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☒ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☐ Enfatisa la acción

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Alusiva o referencial

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☒ Música de fondo

☐ Referencia a una época histórica



MUNDO MÁGICO DE BRUNELESKY

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



MUNDO MÁGICO DE BRUNELESKY

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



NONOCHAN

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

VARIEDAD

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

AUDIOVISUAL

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



PROTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Sexo

- ☒ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

- ☐ Se aniquila al adversario
- ☐ Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente
- ☐ Desaparece su potencial pernicioso definitivamente
- ☐ El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido
- ☐ El antagonista se pasa al bando del protagonista
- ☐ La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Sexo

- ☐ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables