



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

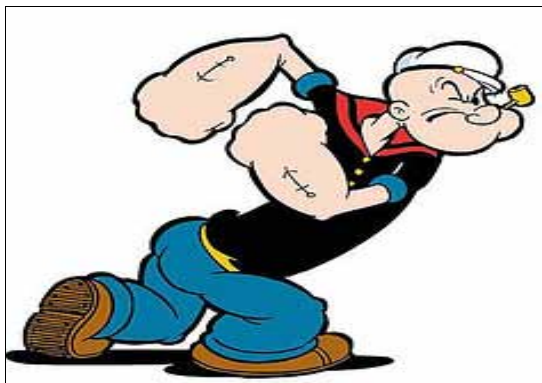
Relación entre los personajes

- ☐ 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



NOU SHOW DE POPEYE

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

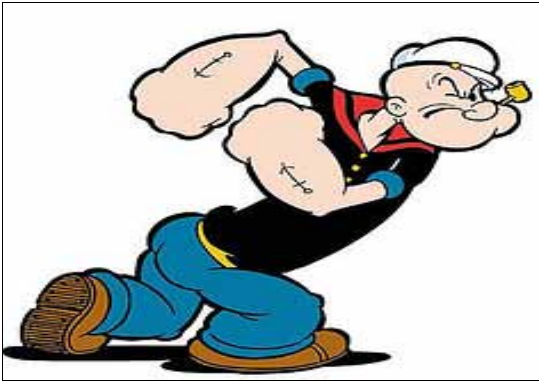
AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



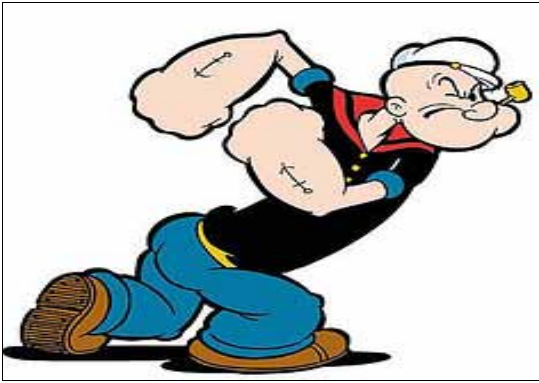
NOU SHOW DE POPEYE

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 checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input checked="" type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input 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 checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Asia	<input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal		Medios que se emplean para conseguir	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.
<input type="checkbox"/> Varios objetos	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Engaño	<input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Diálogo	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Competidor	<input type="checkbox"/> Venganza	<input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente
	<input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input 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 checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



NOU SHOW DE POPEYE

ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input checked="" type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input checked="" 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 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 checked="" 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

--



NOVES Aventures de Woody Picot

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



NOVES AVENTURES DE WOODY PICOT

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

WOODY PICO TRATA DE APROVECHARSE MEDIANTE SU ASTUCIA DE SU AMIGO
WALLY



NOVES AVENTURES DE WOODY PICOT

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

WOODY PICO TRATA DE APROVECHARSE MEDIANTE SU ASTUCIA DE SU AMIGO WALLY



OMBRA DELS ELFS

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

VARIEDAD

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

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 checked="" type="checkbox"/> Música de fondo</div>
---	--



OMBRA DELS ELFS

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



OMBRA DELS ELFS

ANTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África 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 checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> Asia	<input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
<input type="checkbox"/> Animales		<input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal		Medios que se emplean para conseguir	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input type="checkbox"/> Femenino	<input checked="" 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 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 type="checkbox"/> Líder solitario
<input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas	Caracterización del personaje	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
<input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input 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 checked="" type="checkbox"/> Venganza	<input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más
	<input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Inteligencia	<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
		<input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sucede algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



ÓS DE LA CASA BLAVA

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
<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Entrevistal		
<input checked="" type="checkbox"/> Reportaje		
<input checked="" 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



ÓS DE LA CASA BLAVA

PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Adolescente</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminada</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Adulto</div>	<div><input type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input type="checkbox"/> Europa</div> <div><input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</div>
	<div>Sexo</div> <div><input type="checkbox"/> Femenino</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Masculino</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminado</div>	<div>Medios que se emplean para conseguir</div> <div><input type="checkbox"/> Agresión física</div> <div><input type="checkbox"/> Amenaza</div> <div><input type="checkbox"/> Engaño</div> <div><input 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 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

EL OSO COMENTA UN TEMA DE APRENDIZAJE CON MULTITUD DE EJEMPLOS A SUS COMPAÑEROS DE LA CASA E INTERPELANDO CONSTANTEMENTE AL ESPECTADOR



ÓS DE LA CASA BLAVA

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
EL OSO COMENTA UN TEMA DE APRENDIZAJE CON MULTITUD DE EJEMPLOS A SUS COMPAÑEROS DE LA CASA E INTERPELANDO CONSTANTEMENTE AL ESPECTADOR



PADRINOS MÁGICOS

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 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

☐ 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



PADRINOS MÁGICOS

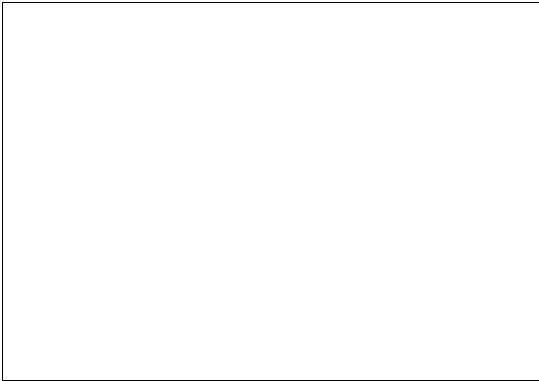
PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input 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 checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input 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			
<div></div>			



PADRINOS MÁGICOS

ANTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input 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 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 checked="" 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 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 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>
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<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><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



PARTE DE CONTENEDOR

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
La2

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
LOS LUNNIS

Franja horaria
Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<div><input checked="" type="checkbox"/> Musical</div>	<div><input 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 type="checkbox"/> Otros</div>
<div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div>		
<div><input checked="" 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

☐ 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

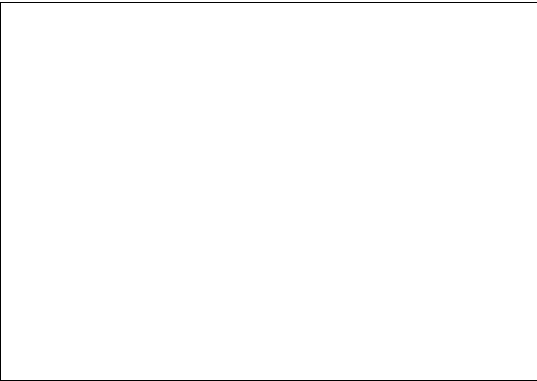
☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo

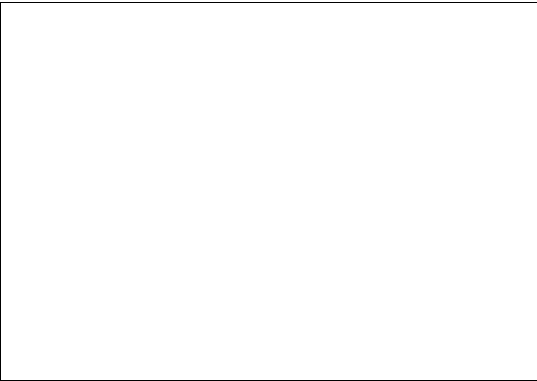
PARTE DE CONTENEDOR



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 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 checked="" 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 checked="" 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 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 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>

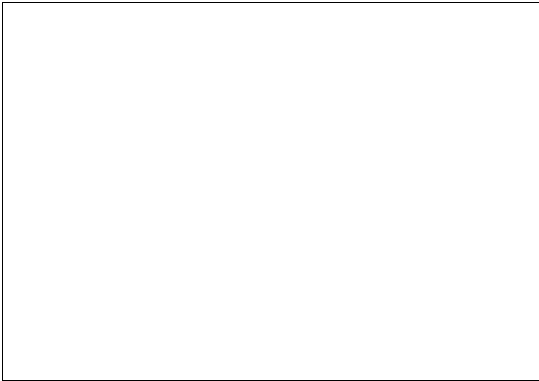
Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

PARTE DE CONTENEDOR



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



PARTE DE CONTENEDOR

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
PUNT2

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
BABALÁ

Franja horaria
Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☒ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<div><input checked="" type="checkbox"/> Musical</div>	<div><input 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 type="checkbox"/> Otros</div>
<div><input checked="" type="checkbox"/> Entrevistal</div>		
<div><input checked="" 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

☐ 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

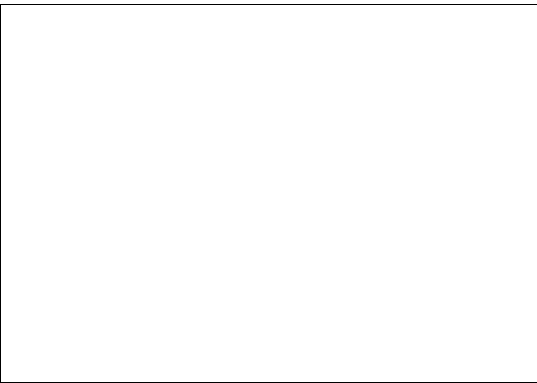
PARTE DE CONTENEDOR

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 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 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 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 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

LAS TRAMAS NARRAN PEQUEÑAS HISTORIAS TRIVIALES, SIN PROFUNDIZAR EN GRANDES TEMAS, EN LOS QUE PUEDE HACERSE ALUSIÓN A PELÍCULAS, A MUSICALES, A TEMAS COTIDIANOS.NO HAY CONSECUENCIAS

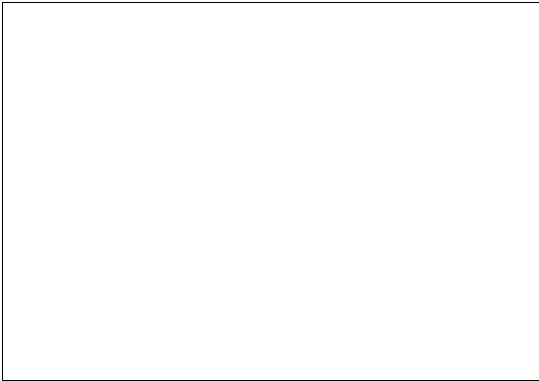
PARTE DE CONTENEDOR



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 type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>			

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LAS TRAMAS NARRAN PEQUEÑAS HISTORIAS TRIVIALES, SIN PROFUNDIZAR EN GRANDES TEMAS, EN LOS QUE PUEDE HACERSE ALUSIÓN A PELÍCULAS, A MUSICALES, A TEMAS COTIDIANOS.NO HAY CONSECUENCIAS



PARTE DE CONTENEDOR

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

☐ 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 checked="" type="checkbox"/> Humor</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Concurso</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Entrevistal</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Reportaje</div> <div><input checked="" 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 checked="" 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

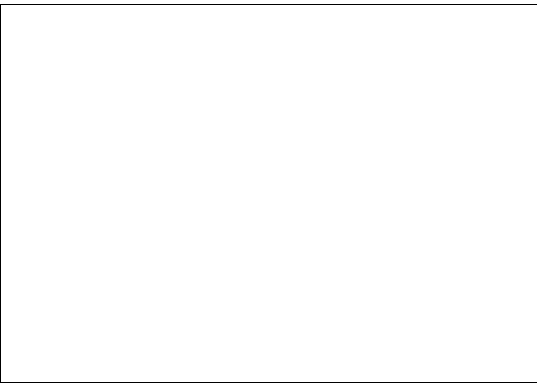
☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☒ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo

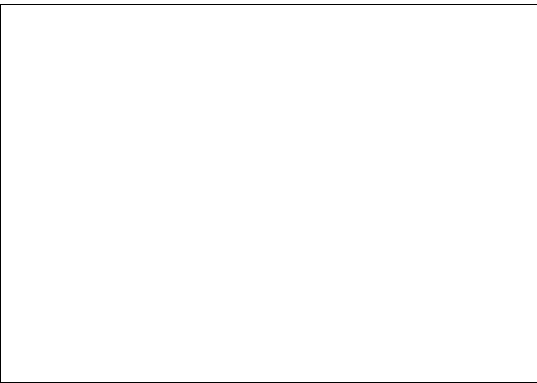
PARTE DE CONTENEDOR



PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input checked="" 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 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 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 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 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>

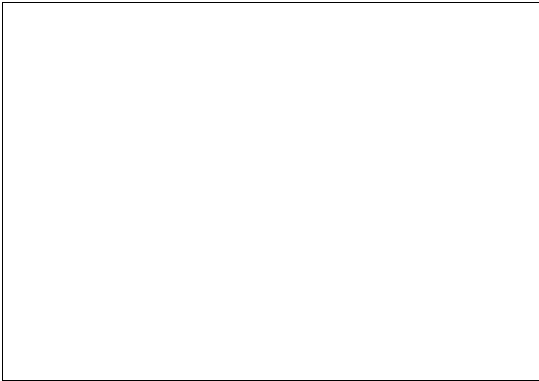
Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

PARTE DE CONTENEDOR



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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



PARTE DE CONTENEDOR

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
ANT3

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
MEGATRIX

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☐ Narrativa

☒ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

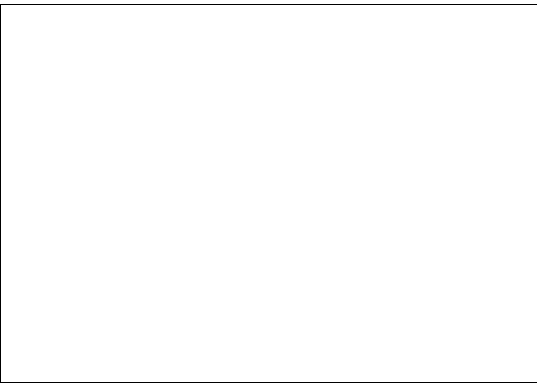
☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo

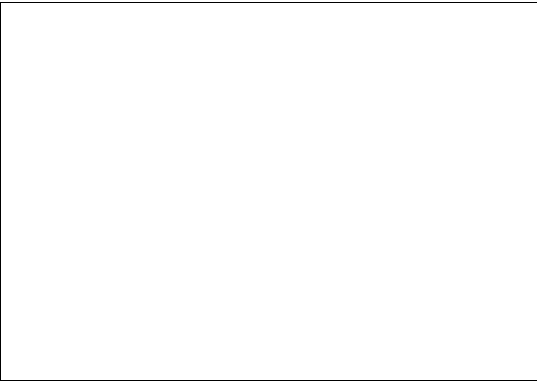
PARTE DE CONTENEDOR



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

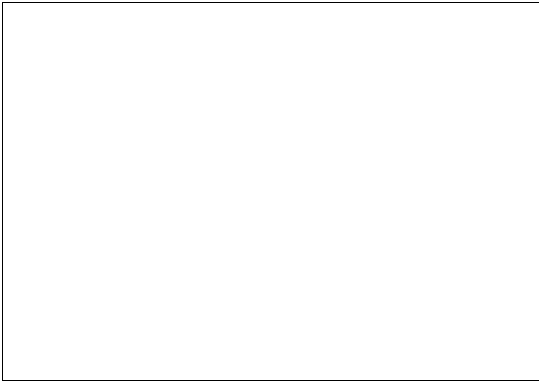
Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

PARTE DE CONTENEDOR



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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



PARTE DE CONTENEDOR

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 checked="" type="checkbox"/> Musical</div>	<div><input 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 checked="" 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

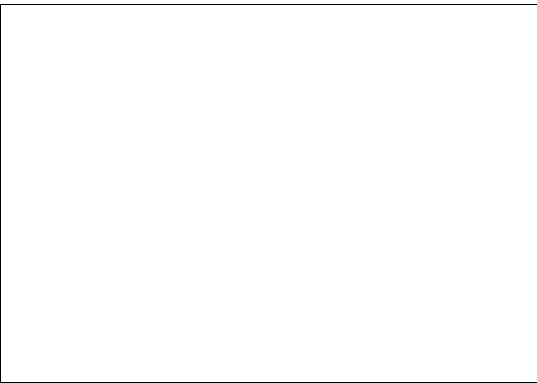
☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☒ Música de fondo

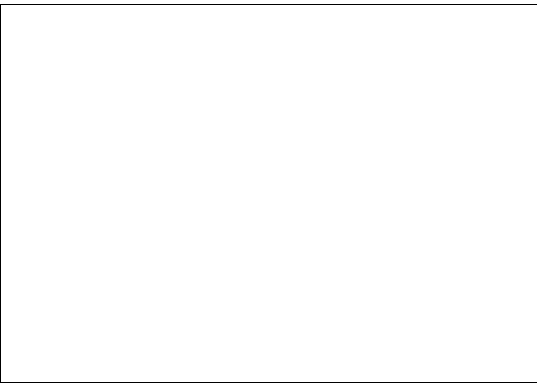
PARTE DE CONTENEDOR



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

PARTE DE CONTENEDOR



ANTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Adolescente</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminada</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Adulto</div>	<div><input type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input 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 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 checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</div>
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<div><input checked="" 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 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><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>
	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 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



PEQUEÑO REY, EL

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 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 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 | |



PEQUEÑO REY, EL

PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Adolescente</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminada</div> <div><input type="checkbox"/> Adulto</div>	<div><input type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input 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 type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</div>
	<div>Sexo</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Femenino</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Masculino</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminado</div>	<div>Medios que se emplean para conseguir</div> <div><input type="checkbox"/> Agresión física</div> <div><input type="checkbox"/> Amenaza</div> <div><input type="checkbox"/> Engaño</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Diálogo</div> <div><input type="checkbox"/> Ejemplificación</div> <div><input type="checkbox"/> Fuerza física</div> <div><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</div> <div><input type="checkbox"/> Venganza</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia</div> <div><input type="checkbox"/> Chantaje</div>	<div>Relación entre los personajes</div> <div><input 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 checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</div>

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



PEQUEÑO REY, EL

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



PESADILLAS

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
<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



PESADILLAS

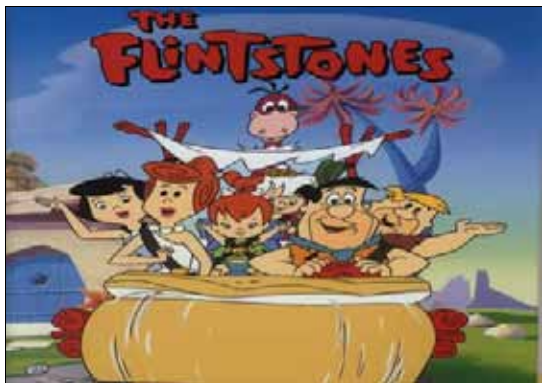
PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input 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 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 type="checkbox"/> Diálogo</div> <div><input type="checkbox"/> Ejemplificación</div> <div><input type="checkbox"/> Fuerza física</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa</div> <div><input type="checkbox"/> Venganza</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia</div> <div><input type="checkbox"/> Chantaje</div>	<div>Relación entre los personajes</div> <div><input 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 checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</div>
Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista			



PESADILLAS

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 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 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 checked="" type="checkbox"/> Adulto</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input type="checkbox"/> Europa</div> <div><input type="checkbox"/> África Subshariana</div> <div><input type="checkbox"/> Países Árabes</div> <div><input type="checkbox"/> Asia</div> <div><input type="checkbox"/> No explícita</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</div> <div><input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Inteligencia: 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 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 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 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 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 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



PICAPIEDRA

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

TVE1

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

LA HORA WARNER

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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



PICAPIEDRA

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

LA VIDA DE PEDRO PICAPIEDRA Y PABLO MARMOL transcurre de forma cotidiana mostrando como se vive en el periodo de PIEDRA



PICAPIEDRA

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
LA VIDA DE PEDRO PICAPIEDRA Y PABLO MARMOL TRANSCURRE DE FORMA COTIDIANA MOSTRANDO COMO SE VIVE EN EL PERIODO DE PIEDRA



PIGY Y SUS AMIGOS

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena La2	Período de estudio 4to 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 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 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 checked="" type="checkbox"/> Pasado</div> <div><input type="checkbox"/> Futuro</div> <div><input type="checkbox"/> Hipotético</div>	<table><tr><th>CONTENED</th><th>SERIE</th><th>PELÍCULA</th></tr><tr><td><div><input type="checkbox"/> Musical</div><div><input type="checkbox"/> Humor</div><div><input type="checkbox"/> Concurso</div><div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div><div><input type="checkbox"/> Reportaje</div><div><input type="checkbox"/> Relato o cuento</div><div><input type="checkbox"/> Manualidades</div></td></tr></table>	CONTENED	SERIE	PELÍCULA	<div><input type="checkbox"/> Musical</div> <div><input type="checkbox"/> Humor</div> <div><input type="checkbox"/> Concurso</div> <div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div> <div><input type="checkbox"/> Reportaje</div> <div><input type="checkbox"/> Relato o cuento</div> <div><input type="checkbox"/> Manualidades</div>
		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>			

AUDIOVISUAL

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



PIGY Y SUS AMIGOS

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 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 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 checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.</div> <div><input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.</div> <div><input type="checkbox"/> Líder solitario</div>
	<div>Caracterización del personaje</div> <div><input type="checkbox"/> Héroe Salvador</div> <div><input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto</div> <div><input type="checkbox"/> Competidor</div> <div><input type="checkbox"/> Gamberro</div>		<div>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</div> <div><input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario</div> <div><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente</div> <div><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente</div> <div><input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido</div> <div><input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista</div> <div><input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</div>

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

PIGY ADULTO CUENTA SUS AVENTURAS DE NIÑEZ A SUS NIETOS

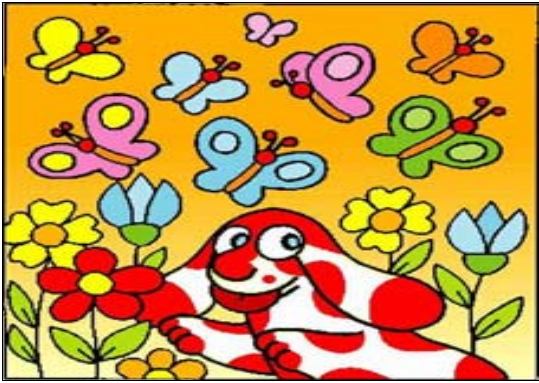


PIGY Y SUS AMIGOS

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

PIGY ADULTO CUENTA SUS AVENTURAS DE NIÑEZ A SUS NIETOS



PIMPA

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

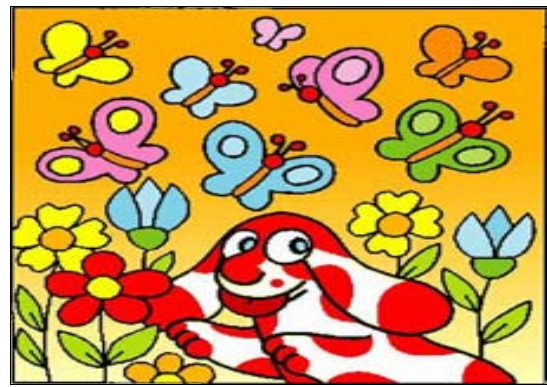
AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

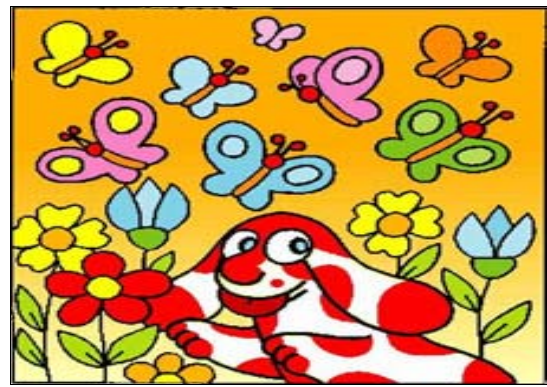
Tipo de música

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



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista
PIMPA ES ENSEÑADA POR SUS AMIGOS SOBRE LOS SECRETOS DE LA NATURALEZA (LA LLUVIA, CÓMO TRABAJAN LOS ANIMALES LA MADERA...)



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
PIMPA ES ENSEÑADA POR SUS AMIGOS SOBRE LOS SECRETOS DE LA NATURALEZA (LA LLUVIA, CÓMO TRABAJAN LOS ANIMALES LA MADERA...)



PINOCHO Y GEPETO

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena T5	Período de estudio 3er TRIM	Nombre del contenedor BIRLOKUS CLUB	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 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 checked="" 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 type="checkbox"/> Presente</div> <div><input type="checkbox"/> Pasado</div> <div><input type="checkbox"/> Futuro</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Hipotético</div>	CONTENED <div><input type="checkbox"/> Musical</div> <div><input type="checkbox"/> Humor</div> <div><input type="checkbox"/> Concurso</div> <div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div> <div><input type="checkbox"/> Reportaje</div> <div><input type="checkbox"/> Relato o cuento</div> <div><input type="checkbox"/> Manualidades</div>			

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen <div><input checked="" type="checkbox"/> Imagen real</div> <div><input 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>



PINOCHO Y GEPETO

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



PINOCHO Y GEPETO

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



PIOLÍN Y SILVESTRE

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena	Período de estudio	Nombre del contenedor	Franja horaria
TVE1	1er TRIM	LA HORA WARNER	Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

<input 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	



PIOLÍN Y SILVESTRE

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 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 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 checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa</div> <div><input type="checkbox"/> Venganza</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia</div> <div><input type="checkbox"/> Chantaje</div>	<div>Relación entre los personajes</div> <div><input 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 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



PIOLÍN Y SILVESTRE

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 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 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 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 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 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 checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> Inteligencia	<input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista
		<input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
			<input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista
			<input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor
			<input type="checkbox"/> Sucede algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



POCOYO

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



POCOYO

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 checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Adolescente</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminada</div> <div><input type="checkbox"/> Adulto</div>	<div><input type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input type="checkbox"/> Europa</div> <div><input type="checkbox"/> África Subshariana</div> <div><input type="checkbox"/> Países Árabes</div> <div><input type="checkbox"/> Asia</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> No explícita</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...</div> <div><input 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 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 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



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



POKÉMON

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena	Período de estudio	Nombre del contenedor	Franja horaria
T5	1er TRIM	BIRLOKUS CLUB	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	Tipo de contenido			Temática	
<input checked="" type="checkbox"/> Narrativa	CONTENED	SERIE	PELÍCULA	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la	<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores
<input type="checkbox"/> Discursiva			<input type="checkbox"/> Película		
Tiempo representado			OTROS		
<input checked="" type="checkbox"/> Presente	<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras	<input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
<input type="checkbox"/> Pasado	<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente		<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas	<input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico
<input type="checkbox"/> Futuro	<input type="checkbox"/> Concurso			<input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades	
<input type="checkbox"/> Hipotético	<input type="checkbox"/> Entrevistal				
	<input type="checkbox"/> Reportaje				
	<input type="checkbox"/> Relato o cuento				
	<input type="checkbox"/> Manualidades				

AUDIOVISUAL

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



POKÉMON

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 checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input 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 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 checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</div>
	<div>Sexo</div> <div><input type="checkbox"/> Femenino</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Masculino</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminado</div>	<div>Medios que se emplean para conseguir</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Agresión física</div> <div><input type="checkbox"/> Amenaza</div> <div><input type="checkbox"/> Engaño</div> <div><input 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 type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto</div> <div><input type="checkbox"/> Competidor</div> <div><input type="checkbox"/> Gamberro</div>		<div>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</div> <div><input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente</div> <div><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente</div> <div><input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido</div> <div><input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista</div> <div><input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia</div>

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



POKÉMON

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



POPEYE I EL SEU FILL

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
PUNT2

Período de estudio
4to TRIM

Nombre del contenedor
BABALÁ

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD
Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO
prioritario al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input 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



POPEYE I EL SEU FILL

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 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 checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa</div> <div><input type="checkbox"/> Venganza</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia</div> <div><input type="checkbox"/> Chantaje</div>	<div>Relación entre los personajes</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.</div> <div><input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.</div> <div><input type="checkbox"/> Líder solitario</div>
	<div>Caracterización del personaje</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador</div> <div><input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto</div> <div><input 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 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



POPEYE I EL SEU FILL

ANTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input 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 Subsahariana</div> <div><input type="checkbox"/> Países Árabes</div> <div><input type="checkbox"/> Asia</div> <div><input type="checkbox"/> No explícita</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</div> <div><input 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 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><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 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



PRESTON PIG

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena PUNT2 Período de estudio 2do TRIM Nombre del contenedor BABALÁ Franja horaria Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☒ Se dirige a 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 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



PRESTON PIG

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



PRESTON PIG

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



PRÍNCIPE DE BEL AIR (WILL SMITH)

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
ANT3

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
MEGATRIX

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☒ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☒ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ 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



PRÍNCIPE DE BEL AIR (WILL SMITH)

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 checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</div>
	<div>Sexo</div> <div><input type="checkbox"/> Femenino</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Masculino</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminado</div>	<div>Medios que se emplean para conseguir</div> <div><input type="checkbox"/> Agresión física</div> <div><input type="checkbox"/> Amenaza</div> <div><input type="checkbox"/> Engaño</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Diálogo</div> <div><input type="checkbox"/> Ejemplificación</div> <div><input type="checkbox"/> Fuerza física</div> <div><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</div> <div><input type="checkbox"/> Venganza</div> <div><input type="checkbox"/> Inteligencia</div> <div><input type="checkbox"/> Chantaje</div>	<div>Relación entre los personajes</div> <div><input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.</div> <div><input checked="" 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

WILL SIEMPRE SE METERÁ EN LÍOS DEBIDO A SU CARACTER, PERO CON SU PECULIAR ESTILO Y LA AYUDA DE SU TIO Y SUS FAMILIARES LOGRARÁ SUPERARLOS.



PRÍNCIPE DE BEL AIR (WILL SMITH)

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

WILL SIEMPRE SE METERÁ EN LÍOS DEBIDO A SU CARACTER, PERO CON SU PECULIAR ESTILO Y LA AYUDA DE SU TIO Y SUS FAMILIARES LOGRARÁ SUPERARLOS.



PRÍNCIPE MACKAROO

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

T5

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

CUERPO DE CONTENEDOR

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input 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 | |



PRÍNCIPE MACKAROO

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



PRÍNCIPE MACKAROO

ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input checked="" type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> 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 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 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



QUINTILLIZOS

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 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



QUINTILLIZOS

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

EN CADA EPISODIO UNO DE LOS PROTAGONISTAS ES EL CENTRO DE LA TRAMA. EL RESTO ESTARÁN PARA ENTORPECER O AYUDAR A LA RESOLUCIÓN. SIEMPRE GANARÁ UNO DE ELLOS.



QUINTILLIZOS

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

EN CADA EPISODIO UNO DE LOS PROTAGONISTAS ES EL CENTRO DE LA TRAMA. EL RESTO ESTARÁN PARA ENTORPECER O AYUDAR A LA RESOLUCIÓN. SIEMPRE GANARÁ UNO DE ELLOS.



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

TVE1

Período de estudio

4to TRIM

Nombre del contenedor

ZONA DISNEY

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LA PROTAGONISTA PRINCIPAL TIENE VISIONES PARCIALES DEL FUTURO RELACIONADO CON LOS PROBLEMAS A RESOLVER EN CADA EPISODIO.



RAVEN

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

LA PROTAGONISTA PRINCIPAL TIENE VISIONES PARCIALES DEL FUTURO RELACIONADO CON LOS PROBLEMAS A RESOLVER EN CADA EPISODIO.



REBELDE

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
<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

☐ 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



REBELDE

PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input checked="" 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 checked="" 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 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 checked="" type="checkbox"/> Amenaza</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Engaño</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Diálogo</div> <div><input type="checkbox"/> Ejemplificación</div> <div><input type="checkbox"/> Fuerza física</div> <div><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</div> <div><input type="checkbox"/> Venganza</div> <div><input 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 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>LOS CHICOS COMPITEN POR SER LOS MEJORES DENTRO DEL GRUPO, POR TENER EXITO SOCIAL CON SUS PAREJAS</div>			



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

LOS CHICOS COMPITEN POR SER LOS MEJORES DENTRO DEL GRUPO, POR TENER ÉXITO SOCIAL CON SUS PAREJAS



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<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 type="checkbox"/> Diálogo</div> <div><input type="checkbox"/> Ejemplificación</div> <div><input type="checkbox"/> Fuerza física</div> <div><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</div> <div><input type="checkbox"/> Venganza</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia</div> <div><input type="checkbox"/> Chantaje</div>	<div>Relación entre los personajes</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.</div> <div><input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.</div> <div><input type="checkbox"/> Líder solitario</div>
	<div>Caracterización del personaje</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador</div> <div><input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto</div> <div><input type="checkbox"/> Competidor</div> <div><input type="checkbox"/> Gamberro</div>		<div>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</div> <div><input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario</div> <div><input 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			



ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subsahariana <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 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 type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	Relación entre los personajes <input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		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



ROGER RAMJET

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

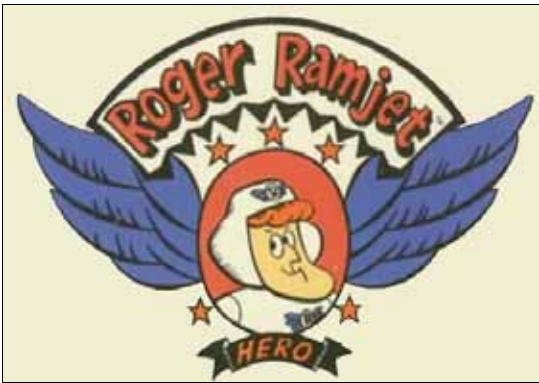
AUDIOVISUAL

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 | |



ROGER RAMJET

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



ROGER RAMJET

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

--



RUGRATS

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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



RUGRATS

PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input 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 Subsahariana <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 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 checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<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, ...



SABRINA

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

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☒ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☒ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input checked="" type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input checked="" type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input 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 checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	Relación entre los personajes <input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje <input 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

SABRINA ES UNA ADOLESCENTE QUE NO SIEMPRE UTILIZA SU MAGIA PARA TODAS LAS CAUSAS QUE DEBERÍA POR ESTE MOTIVO SE LE PUEDE VOLVER EN CONTRA, PERO, TRAS APRENDER UNA MORALEJA CONSEGUIRÁ RESOLVER EL PROBLEMA



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 Subshariana

☐ Países Árabes

☐ Asia

☐ No explícita

☐ ¿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, ...



SABRINA, LA BRUJA ADOLESCENTE

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

ANT3

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

MEGATRIX

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	
<input type="checkbox"/> Concurso		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 checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas | <input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades | |

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



SABRINA, LA BRUJA ADOLESCENTE

PROTAGONISTA

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

SABRINA SUELE INCURRIR EN PROBLEMAS POR EL USO DE LA MAGIA, QUE SOLUCIONARÁ CON LA AYUDA DE SUS TÍAS, DE SU GATO SHALEM Y, EN OCASIONES, DE LA MAGIA



SABRINA, LA BRUJA ADOLESCENTE

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

SABRINA SUELE INCURRIR EN PROBLEMAS POR EL USO DE LA MAGIA, QUE SOLUCIONARÁ CON LA AYUDA DE SUS TÍAS, DE SU GATO SHALEM Y, EN OCASIONES, DE LA MAGIA



SAGWA, LA GATA SIAMESA XINESA

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 checked="" 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>



SAGWA, LA GATA SIAMESA XINESA

PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Adolescente</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminada</div> <div><input type="checkbox"/> Adulto</div>	<div><input type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input type="checkbox"/> Europa</div> <div><input type="checkbox"/> África Subsahariana</div> <div><input type="checkbox"/> Países Árabes</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Asia</div> <div><input type="checkbox"/> No explícita</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</div> <div><input 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 type="checkbox"/> Masculino</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminado</div>	<div>Medios que se emplean para conseguir</div> <div><input type="checkbox"/> Agresión física</div> <div><input type="checkbox"/> Amenaza</div> <div><input type="checkbox"/> Engaño</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Diálogo</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación</div> <div><input type="checkbox"/> Fuerza física</div> <div><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</div> <div><input type="checkbox"/> Venganza</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia</div> <div><input type="checkbox"/> Chantaje</div>	<div>Relación entre los personajes</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.</div> <div><input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.</div> <div><input type="checkbox"/> Líder solitario</div>
	<div>Caracterización del personaje</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador</div> <div><input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto</div> <div><input type="checkbox"/> Competidor</div> <div><input type="checkbox"/> Gamberro</div>		<div>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</div> <div><input 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

SAGWA, LA GATA SIAMESA SOLUCIONARÁ CON SU BUEN CORAZÓN TODOS LOS CONFLICTOS DE MODO JUSTO Y BENEVOLENTE.



SAGWA, LA GATA SIAMESA XINESA

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

SAGWA, LA GATA SIAMESA SOLUCIONARÁ CON SU BUEN CORAZÓN TODOS LOS CONFLICTOS DE MODO JUSTO Y BENEVOLENTE.



SAKURA, LA CAÇADORA DE CARTES

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input 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 type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

Tipo de música

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



SAKURA, LA CAÇADORA DE CARTES

PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input 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 type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input type="checkbox"/> Europa</div> <div><input type="checkbox"/> África Subshariana</div> <div><input type="checkbox"/> Países Árabes</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Asia</div> <div><input type="checkbox"/> No explícita</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.</div> <div><input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico</div> <div><input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...</div> <div><input checked="" 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 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 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			



SAKURA, LA CAÇADORA DE CARTES

ANTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input type="checkbox"/> Pareja humana	<input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)	<input type="checkbox"/> Europa	<input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subshariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas.
<input type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...
<input type="checkbox"/> Vegetal		Medios que se emplean para conseguir	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Amenaza	<input 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 checked="" type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Diálogo	<input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
<input type="checkbox"/> Varias criaturas	Caracterización del personaje	<input type="checkbox"/> Ejemplificación	Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
<input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador	<input type="checkbox"/> Fuerza física	<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
	<input 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 checked="" type="checkbox"/> Sucede algún cambio
			<input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



SAMBORIK

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena	Período de estudio	Nombre del contenedor	Franja horaria
PUNT2	1er TRIM	CUERPO DE CONTENEDOR	Tarde (L-V)
TARGET EDAD		TARGET GÉNERO	
Público al que se dirige el contenido		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	Tipo de contenido			Temática	
<div><input type="checkbox"/> Narrativa</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Discursiva</div>	<table><tr><th>CONTENED</th><th>SERIE</th><th>PELÍCULA</th></tr><tr><td><div><input type="checkbox"/> Musical</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Humor</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Concurso</div><div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Reportaje</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Relato o cuento</div><div><input type="checkbox"/> Manualidades</div></td></tr></table>	CONTENED	SERIE	PELÍCULA	<div><input type="checkbox"/> Musical</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Humor</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Concurso</div> <div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Reportaje</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Relato o cuento</div> <div><input type="checkbox"/> Manualidades</div>
CONTENED	SERIE	PELÍCULA			
<div><input type="checkbox"/> Musical</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Humor</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Concurso</div> <div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Reportaje</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Relato o cuento</div> <div><input type="checkbox"/> Manualidades</div>					

☐ Capítulos indep.☐ La trama continúa en el capítulo siguiente

AUDIOVISUAL

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



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

EL PROTAGONISTA, DOCTOR BORIK, SIEMPRE TRATA DE ENSEÑAR COSAS CURIOSAS O DESCONOCIDAS DE LAS CIENCIAS NATURALES Y HUMANAS



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 type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>			

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EL PROTAGONISTA, DOCTOR BORIK, SIEMPRE TRATA DE ENSEÑAR COSAS CURIOSAS O DESCONOCIDAS DE LAS CIENCIAS NATURALES Y HUMANAS



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
PUNT2

Período de estudio
2do TRIM

Nombre del contenedor
BABALÁ

Franja horaria
Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

☐ Se dirige a preescolar (hasta 6 años)

☐ Se dirige a público adulto

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

☐ Se dirige a "Todos los públicos"

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

☒ Se dirige a genero femenino

☐ Se dirige a genero masculino

VARIEDAD

Tipo de estructura

☒ Narrativa

☐ Discursiva

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

☐ Futuro

☐ Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ 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



SECRET D AKOCHÁN

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 type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input type="checkbox"/> Europa</div> <div><input type="checkbox"/> África Subshariana</div> <div><input type="checkbox"/> Países Árabes</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Asia</div> <div><input type="checkbox"/> No explícita</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</div> <div><input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.</div> <div><input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ...</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...</div>
	<div>Sexo</div> <div><input 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 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>
<div>Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista</div> <div>LA PROTAGONISTA CON LA AYUDA DE SU ESPEJO MÁGICO INTENTARÁ RESOLVER TODO TIPO DE EXTRAÑOS SUCESOS QUE OCURREN A SU ALREDEDOR</div>			



SECRET D AKOCHÁN

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
LA PROTAGONISTA CON LA AYUDA DE SU ESPEJO MÁGICO INTENTARÁ RESOLVER TODO TIPO DE EXTRAÑOS SUCESOS QUE OCURREN A SU ALREDEDOR



SET MONSTRES XICOTETS

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical <input 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 | |



SET MONSTRES XICOTETS

PROTAGONISTA

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

--



SET MONSTRES XICOTETS

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

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



SHIN CHAN

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

ANT3

Período de estudio

4to TRIM

Nombre del contenedor

CUERPO DE CONTENEDOR

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

- | |
|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a 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 type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

Tipo de música

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



SHIN CHAN

PROTAGONISTA

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

ES UN NIÑO MUY DESPIERTO PARA SU EDAD Y EN OCASIONES SE COMPORTA COMO UN ADULTO PARA SACAR DE QUICIO A SUS PADRES



SHIN CHAN

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 Subshariana

☐ Países Árabes

☐ Asia

☐ No explícita

☐ ¿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, ...

SI EL MUNDO FUERA UNA ALDEA

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 checked="" 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><input type="checkbox"/> Narrativa</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Discursiva</div>	<table><thead><tr><th>CONTENED</th><th>SERIE</th><th>PELÍCULA</th></tr></thead><tbody><tr><td><div><input type="checkbox"/> Musical</div><div><input type="checkbox"/> Humor</div><div><input type="checkbox"/> Concurso</div><div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div><div><input type="checkbox"/> Reportaje</div><div><input type="checkbox"/> Relato o cuento</div><div><input type="checkbox"/> Manualidades</div></td></tr></tbody></table>	CONTENED	SERIE	PELÍCULA	<div><input type="checkbox"/> Musical</div> <div><input type="checkbox"/> Humor</div> <div><input type="checkbox"/> Concurso</div> <div><input type="checkbox"/> Entrevistal</div> <div><input type="checkbox"/> Reportaje</div> <div><input type="checkbox"/> Relato o cuento</div> <div><input type="checkbox"/> Manualidades</div>
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>					

Tiempo representado

☒ Presente

☐ Pasado

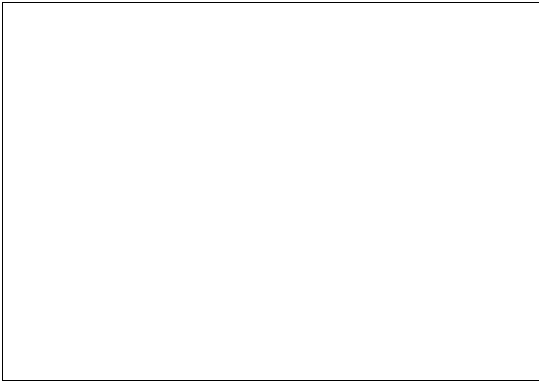
☐ Futuro

☐ Hipotético

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen	Tipo de música
<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><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 type="checkbox"/> Enfatiza la acción</div><div><input type="checkbox"/> Alusiva o referencial</div><div><input type="checkbox"/> Música de fondo</div></div>

SI EL MUNDO FUERA UNA ALDEA



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 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 checked="" type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Europa</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> África Subshariana</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Países Árabes</div> <div><input checked="" 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 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 PERSONAJES DE TODAS LAS PARTES DEL MUNDO QUE VIVEN EN UNA HIPOTÉTICA ALDEA DEL MUNDO, EN LA QUE ESTÁ REPRESENTADA PORCENTUALMENTE LA COMPLEJA REALIDAD SOCIAL

SI EL MUNDO FUERA UNA ALDEA

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 PROTAGONISTAS SON PERSONAJES DE TODAS LAS PARTES DEL MUNDO QUE VIVEN EN UNA HIPOTÉTICA ALDEA DEL MUNDO, EN LA QUE ESTÁ REPRESENTADA PORCENTUALMENTE LA COMPLEJA REALIDAD SOCIAL



SKARBYS

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

<input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Se dirige a 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 type="checkbox"/> Narrativa <input checked="" type="checkbox"/> Discursiva	Tipo de contenido <table border="1"> <thead> <tr> <th>CONTENED</th> <th>SERIE</th> <th>PELÍCULA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades </td> <td> <input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente </td> <td> <input type="checkbox"/> Película OTROS <input type="checkbox"/> Otros </td> </tr> </tbody> </table>	CONTENED	SERIE	PELÍCULA	<input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película OTROS <input type="checkbox"/> Otros	Temática <table border="1"> <tr> <td> <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 </td> <td> <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico </td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades	<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico
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								
<input type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades	<input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input checked="" type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión <input type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico									

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen <table border="1"> <tr> <td> <input type="checkbox"/> Imagen real <input type="checkbox"/> Animación manual <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D </td> <td> <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D </td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> Imagen real <input type="checkbox"/> Animación manual <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D	<input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D	Tipo de música <table border="1"> <tr> <td> <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 </td> <td> <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo </td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/> Existe Música <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica	<input type="checkbox"/> Enfatiza la acción <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo
<input type="checkbox"/> Imagen real <input type="checkbox"/> Animación manual <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D	<input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D				
<input checked="" type="checkbox"/> Existe Música <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones <input type="checkbox"/> Referencia a una época histórica	<input type="checkbox"/> Enfatiza la acción <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial <input checked="" type="checkbox"/> Música de fondo				



SKARBYS

PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?</div> <div><input type="checkbox"/> Humano único</div> <div><input type="checkbox"/> Pareja humana</div> <div><input type="checkbox"/> Trío humano</div> <div><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</div> <div><input type="checkbox"/> Animal</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Animales</div> <div><input type="checkbox"/> Vegetal</div> <div><input type="checkbox"/> Varios vegetales</div> <div><input type="checkbox"/> Objeto animado</div> <div><input type="checkbox"/> Varios objetos</div> <div><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</div> <div><input type="checkbox"/> Varias criaturas</div> <div><input type="checkbox"/> Mascota</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Adolescente</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminada</div> <div><input type="checkbox"/> Adulto</div>	<div><input 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 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 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 PROTAGONISTAS UNOS ANIMALITOS BEBES QUE SE COMUNICAN MEDIANTE SONIDOS, Y REALIZAN DIBUJOS Y TOCAN INSTRUMENTOS MUSICALES



SKARBYS

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS PROTAGONISTAS UNOS ANIMALITOS BEBES QUE SE COMUNICAN MEDIANTE SONIDOS, Y REALIZAN DIBUJOS Y TOCAN INSTRUMENTOS MUSICALES



SLAM DUNK

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		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 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 type="checkbox"/> Dibujos animados 2D</div> <div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D</div> <div><input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 2D</div>



SLAM DUNK

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 type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input type="checkbox"/> Europa</div> <div><input type="checkbox"/> África Subshariana</div> <div><input type="checkbox"/> Países Árabes</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Asia</div> <div><input type="checkbox"/> No explícita</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...</div> <div><input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.</div> <div><input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico</div> <div><input 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 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 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 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 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 LUCHA POR ESTAR EN EL EQUIPO Y TENER ÉXITO SOCIAL Y LA ADMIRACIÓN DE SU AMADA. DENTRO DEL EQUIPO HAY UNAS NORMAS Y UNOS PROCEDIMIENTOS QUE ÉL NO QUIERE SEGUIR PORQUE QUIERE SER EL MEJOR YA.



SLAM DUNK

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EL PROTAGONISTA LUCHA POR ESTAR EN EL EQUIPO Y TENER ÉXITO SOCIAL Y LA ADMIRACIÓN DE SU AMADA. DENTRO DEL EQUIPO HAY UNAS NORMAS Y UNOS PROCEDIMIENTOS QUE ÉL NO QUIERE SEGUIR PORQUE QUIERE SER EL MEJOR YA.



SOCORRO, SOY UN PEZ

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

ANT3

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

MEGATRIX

Franja horaria

Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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



SOCORRO, SOY UN PEZ

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

--



SOCORRO, SOY UN PEZ

ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



SONIC X

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



SONIC X

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



SONIC X

ANTAGONISTA

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



SPACE OUT (ASTRONAUTAS EN FAMILIA)

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

Temática

☐ Corresponde a CC. de la

☐ Supone la transmisión de valores

☐ Corresponde a CC. Puras

☐ Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión

☐ Corresponde a CC. aplicadas

☒ Posee algún valor formativo y/o pedagógico

☐ Corresponde a Humanidades

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

☐ Imagen real

☐ Dibujos animados 3D

☐ Animación manual

☐ Dibujos animados 2D

☒ Dibujos animados 2D

☐ Dibujos animados 3D

Tipo de música

☒ Existe Música

☒ Canción de apertura o cierre

☐ Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones

☐ Referencia a una época histórica

☒ Enfatiza la acción

☐ Alusiva o referencial

☐ Música de fondo



SPACE OUT (ASTRONAUTAS EN FAMILIA)

PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input checked="" type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input 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 checked="" 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 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 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 PROTAGONISTAS PUEDEN ACTUAR CON EL ROL DE ANTAGONISTA EN FUNCIÓN DEL CAPÍTULO.



SPACE OUT (ASTRONAUTAS EN FAMILIA)

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: 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 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 PUEDEN ACTUAR CON EL ROL DE ANTAGONISTA EN FUNCIÓN DEL CAPÍTULO.



STARGATE INFINITY

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



STARGATE INFINITY

PROTAGONISTA

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

--



STARGATE INFINITY

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 type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <input checked="" type="checkbox"/> Agresión física <input 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 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 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 checked="" type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



SUPERCAMPEONES

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
PUNT2

Período de estudio
2do TRIM

Nombre del contenedor
FUERA DE CONTENEDOR

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

- ☒ 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 checked="" type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película OTROS <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Imagen real | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

Tipo de música

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



SUPERCAMPEONES

PROTAGONISTA			
Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input checked="" type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input 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 type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input 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 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 checked="" type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input checked="" type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



SUPERCAMPEONES

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



SUPERESPIES

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

C9

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



SUPERESPIES

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



SUPERESPIES

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 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 checked="" type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ...
<input type="checkbox"/> Trío humano	<input type="checkbox"/> Adolescente	<input type="checkbox"/> África Subsahariana	<input type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas.
<input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos	<input type="checkbox"/> Indeterminada	<input type="checkbox"/> Países Árabes	<input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico
<input type="checkbox"/> Animal	<input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input 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 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 checked="" type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Engaño	<input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.
<input type="checkbox"/> Criatura fantástica	<input type="checkbox"/> Indeterminado	<input 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 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 checked="" 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

--



SUPERMAN

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
TVE1

Período de estudio
3er TRIM

Nombre del contenedor
LA HORA WARNER

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD Público al que se dirige el contenido

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



SUPERMAN

PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



SUPERMAN

ANTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe?	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)	<input type="checkbox"/> América del Norte	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?
<input type="checkbox"/> Humano único	<input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)	<input type="checkbox"/> América del Sur	<input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ...
<input 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 checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
<input type="checkbox"/> Varios vegetales	Sexo	<input checked="" type="checkbox"/> Agresión física	Relación entre los personajes
<input type="checkbox"/> Objeto animado	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino	<input checked="" type="checkbox"/> Amenaza	<input checked="" 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 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 checked="" 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 checked="" 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 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 checked="" type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

--



SUPERNENAS

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

VARIEDAD

Tipo de estructura <div><input checked="" type="checkbox"/> Narrativa</div> <div><input type="checkbox"/> Discursiva</div>	Tipo de contenido			Temática
Tiempo representado <div><input type="checkbox"/> Presente</div> <div><input type="checkbox"/> Pasado</div> <div><input checked="" 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>



SUPERNENAS

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



SUPERNENAS

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>			

☐ 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, ...



TABALUGA

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena	Período de estudio	Nombre del contenedor	Franja horaria
PUNT2	2do TRIM	BABALÁ	Tarde (L-V)
TARGET EDAD		TARGET GÉNERO	
Público al que se dirige el contenido		prioritario al que se dirige el contenido	
<div><div><input checked="" 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>		<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 type="checkbox"/> Capítulos indep.</div><div><input checked="" 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 type="checkbox"/> Capítulos indep.</div><div><input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores</div><div><input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico</div></div></td></tr></table>		<div><div><input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores</div><div><input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico</div></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 type="checkbox"/> Capítulos indep.</div><div><input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores</div><div><input type="checkbox"/> Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico</div></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 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 type="checkbox"/> Enfatiza la acción</div><div><input type="checkbox"/> Alusiva o referencial</div><div><input type="checkbox"/> Música de fondo</div></div></div>



TABALUGA

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



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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



THORNBERRYS

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena	Período de estudio	Nombre del contenedor	Franja horaria
ANT3	3er TRIM	MEGATRIX	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	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 checked="" type="checkbox"/> Corresponde a CC. de la <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. Puras <input type="checkbox"/> Corresponde a CC. aplicadas <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades <input type="checkbox"/> Supone la transmisión de valores <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Música de fondo



THORNBERRYS

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 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 checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</div> <div><input type="checkbox"/> Adolescente</div> <div><input type="checkbox"/> Indeterminada</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Adulto</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> América del Norte</div> <div><input type="checkbox"/> América del Sur</div> <div><input type="checkbox"/> Europa</div> <div><input type="checkbox"/> África Subshariana</div> <div><input type="checkbox"/> Países Árabes</div> <div><input type="checkbox"/> Asia</div> <div><input type="checkbox"/> No explícita</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas?</div> <div><input 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 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



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