



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

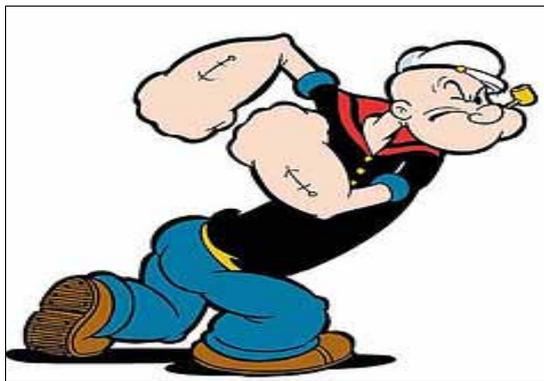
Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

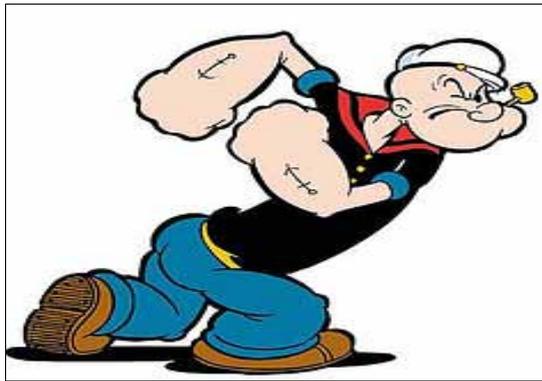
Tipo de imagen

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

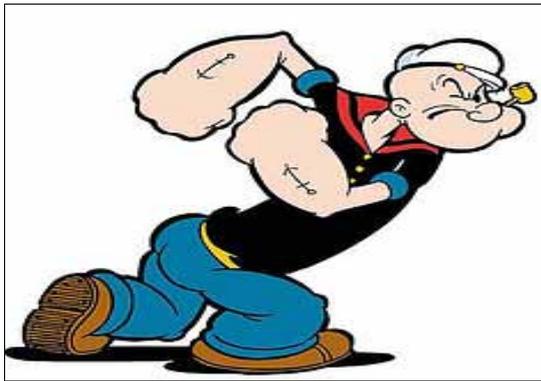


PROTAGONISTA

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

¿Existe?

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

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

- América del Norte
- América del Sur
- Europa
- Africa 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, ...

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

Temática

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

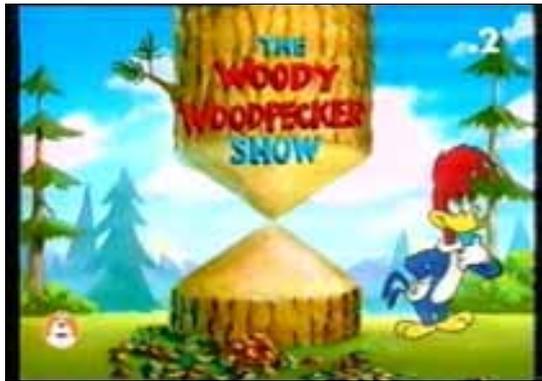
AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



NOVES AVENTURES DE WOODY PICOT

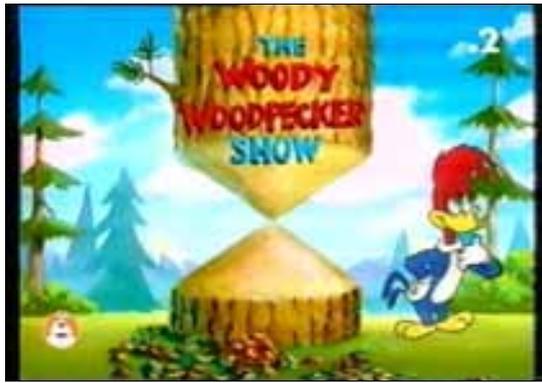
PROTAGONISTA

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

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

IDENTIFICACIÓ

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

OMBRA DELS ELFS



PROTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

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

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

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

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
PUNT2

Período de estudio
3er TRIM

Nombre del contenedor
BABALÁ

Franja horaria
Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

OSOS DE LA CASA BLAVA



PROTAGONISTA

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

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

OSOS DE LA CASA BLAVA



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

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

--

PADRINOS MÁGICOS



ANTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

Preescolar (hasta 6 años)

América del Norte

¿Tiene destrezas?

Humano único

Primaria 1 (de 7 a 9 años)

América del Sur

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

Pareja humana

Primaria 2 (de 10 a 12 años)

Europa

Imagen personal: belleza, actitud, ...

Trío humano

Adolescente

Africa Subshariana

Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas.

Coral, varios humanos

Indeterminada

Países Árabes

Conocimientos, saber enciclopédico

Animal

Adulto

Asia

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

Animales

No explícita

Capacidad artística: cantar, actuar, ...

Vegetal

Medios que se emplean para conseguir

Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...

Varios vegetales

Sexo

Femenino

Relación entre los personajes

Objeto animado

Masculino

Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.

Varios objetos

Indeterminado

Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.

Criatura fantástica

Caracterización del personaje

Héroe Salvador

Agresión física

Líder solitario

Varias criaturas

Héroe Pícaro/Astuto

Amenaza

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

Mascota

Competidor

Engaño

El antagonista vence al prota. y es premiado por ello

Diálogo

El antagonista pide perdón o se disculpa

Ejemplificación

El antagonista es vencido y se retira sin más

Fuerza física

El antagonista asume los valores de protagonista

Resolución azarosa

El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo

Venganza

Se da una explicación de la conducta del antagonista

Inteligencia

El antagonista aprende algo que le hace mejor

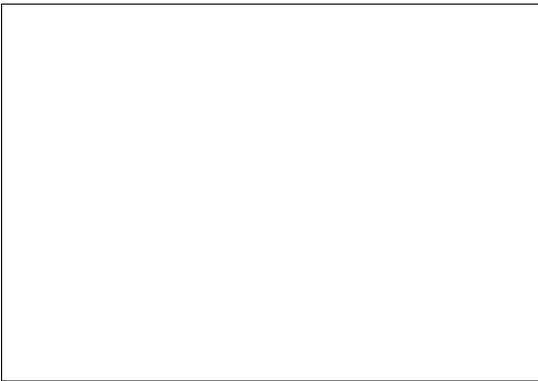
Chantaje

Sucede algún cambio

El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

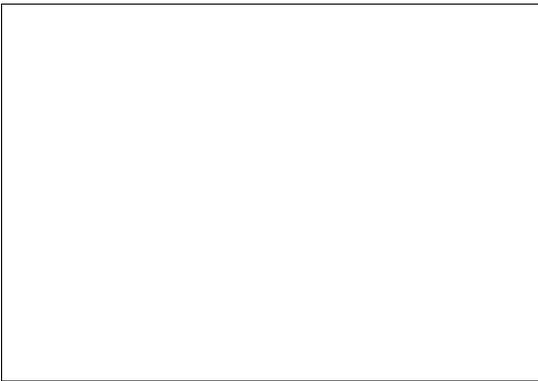
Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

PARTE DE CONTENEDOR

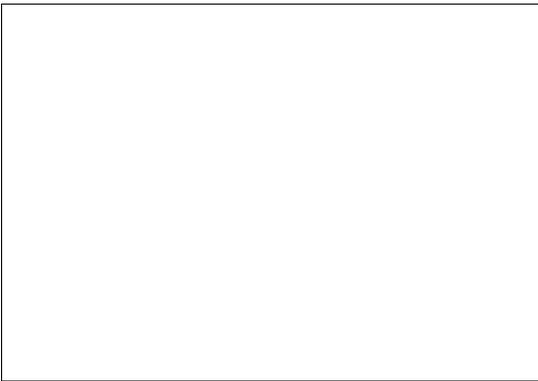


PROTAGONISTA

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

PARTE DE CONTENEDOR



ANTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

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

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

- América del Norte
- América del Sur
- Europa
- Africa 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, ...

Medios que se emplean para conseguir

Relación entre los personajes

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

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

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

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 contenido

BABALÁ

Franja horaria

Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

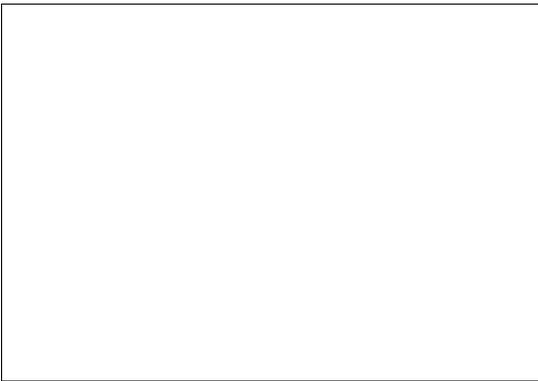
Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

PARTE DE CONTENEDOR



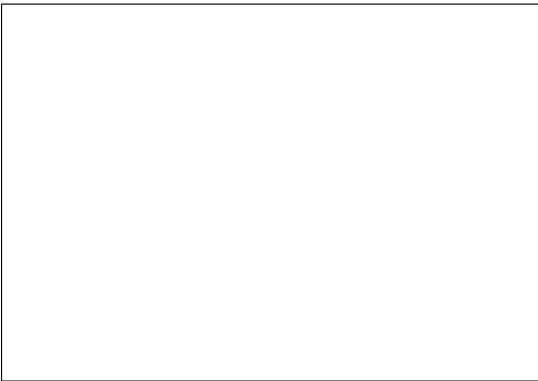
PROTAGONISTA

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 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 checked="" type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input checked="" type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> 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 checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	Relación entre los personajes <input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input 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

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

¿Existe?

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

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

- América del Norte
- América del Sur
- Europa
- Africa 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, ...

Medios que se emplean para conseguir

Relación entre los personajes

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

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

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

Caracterización del personaje

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

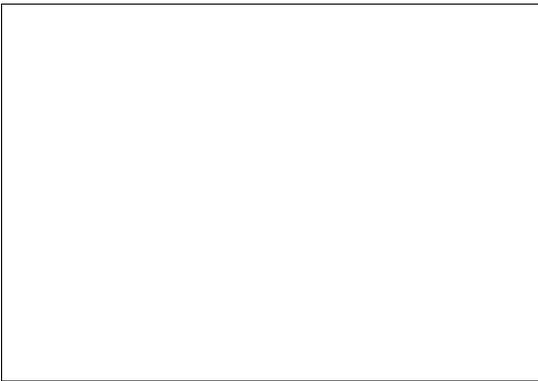
Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

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 contenido

ZONA DISNEY

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical <input checked="" type="checkbox"/> Humor <input checked="" type="checkbox"/> Concurso <input checked="" type="checkbox"/> Entrevistal <input checked="" type="checkbox"/> Reportaje <input checked="" 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 <hr/> OTROS <input checked="" type="checkbox"/> Otros

Temática

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

AUDIOVISUAL

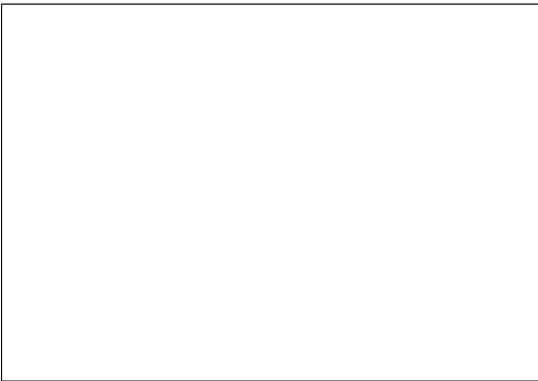
Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

PARTE DE CONTENEDOR

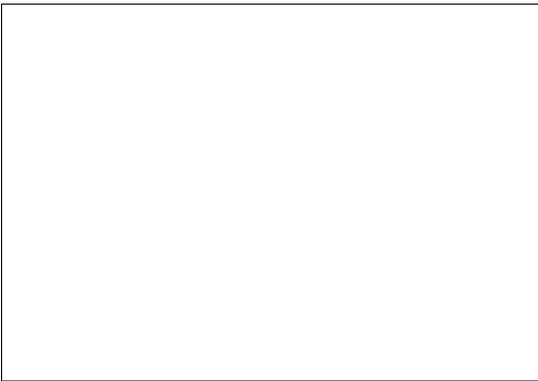


PROTAGONISTA

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

PARTE DE CONTENEDOR



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

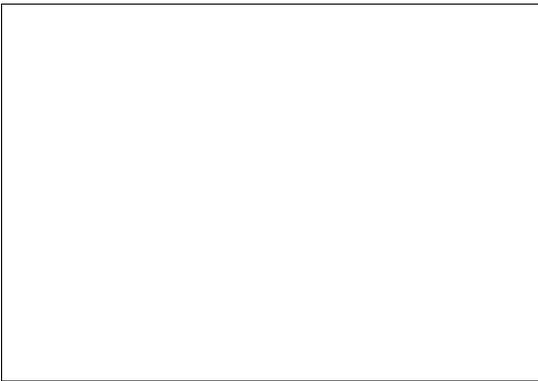
- Héroe Salvador
- Héroe Pícaro/Astuto
- Competidor
- Gamberro

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

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 contenido

MEGATRIX

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

- 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 checked="" type="checkbox"/> Entrevistal <input checked="" type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input checked="" type="checkbox"/> Manualidades	<input type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película <hr/> OTROS <input checked="" type="checkbox"/> Otros

Temática

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

AUDIOVISUAL

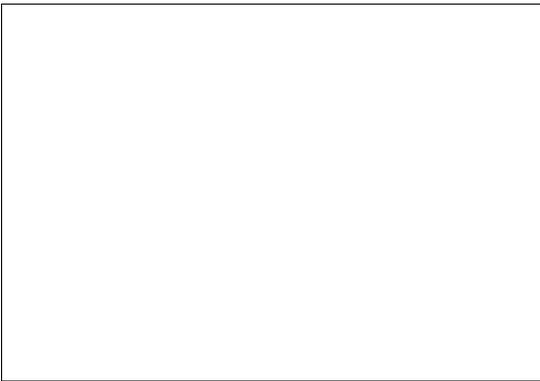
Tipo de imagen

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

Tipo de música

- | | |
|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre | <input 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 | |

PARTE DE CONTENEDOR

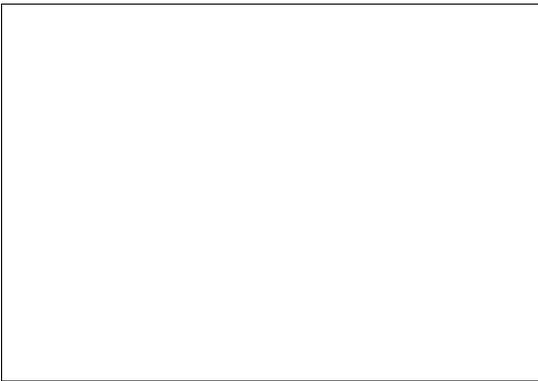


PROTAGONISTA

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

PARTE DE CONTENEDOR



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

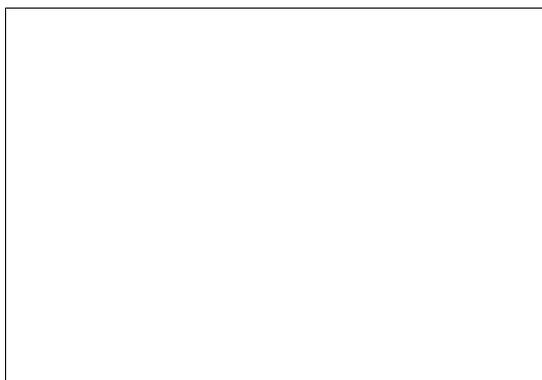
Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

PARTE DE CONTENEDOR

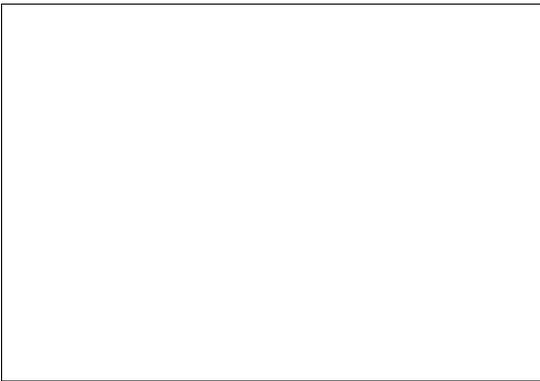


PROTAGONISTA

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

PARTE DE CONTENEDOR



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"/> Africa Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input checked="" type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input 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 checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input checked="" type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo	Medios que se emplean para conseguir	Relación entre los personajes
	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista
	<input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		<input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input 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 actua en consecuencia

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

¿Existe?

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

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

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

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

Sexo

Medios que se emplean para conseguir

Relación entre los personajes

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

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

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

Caracterización del personaje

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

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

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

- América del Norte
- América del Sur
- Europa
- Africa 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, ...

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
ANT3

Período de estudio
4to TRIM

Nombre del contenedor
MEGATRIX

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

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

¿Existe?

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

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

- América del Norte
- América del Sur
- Europa
- Africa 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, ...

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

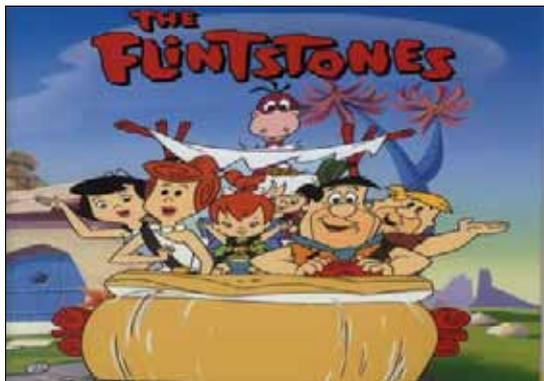
Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

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 | |

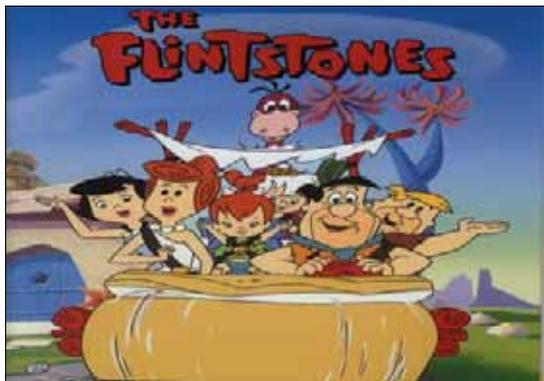
AUDIOVISUAL

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 | |



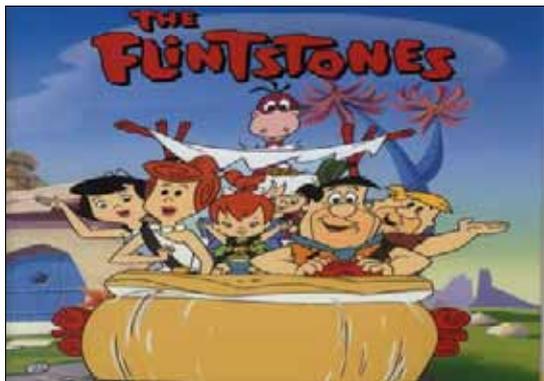
PICAPIEDRA

PROTAGONISTA

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

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

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

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

PIGY Y SUS AMIGOS



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 checked="" type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input checked="" type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input checked="" type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	Relación entre los personajes <input 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

PIGY ADULTO CUENTA SUS AVENTURAS DE NIÑEZ A SUS NIETOS

PIGY Y SUS AMIGOS



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

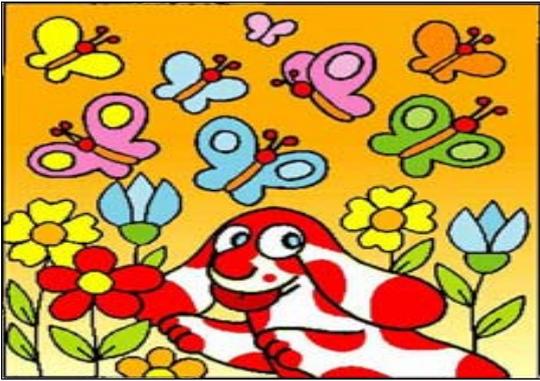
- Héroe Salvador
- Héroe Pícaro/Astuto
- Competidor
- Gamberro

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

PIGY ADULTO CUENTA SUS AVENTURAS DE NIÑEZ A SUS NIETOS



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 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 type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades | |

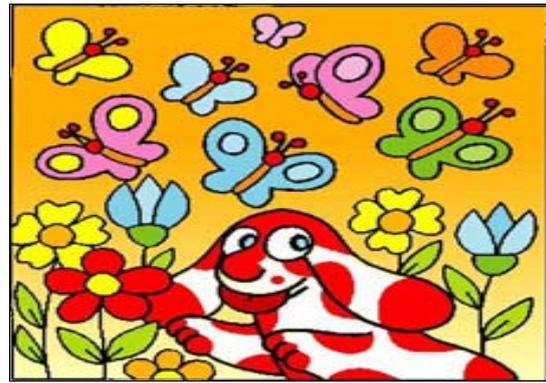
AUDIOVISUAL

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 | |

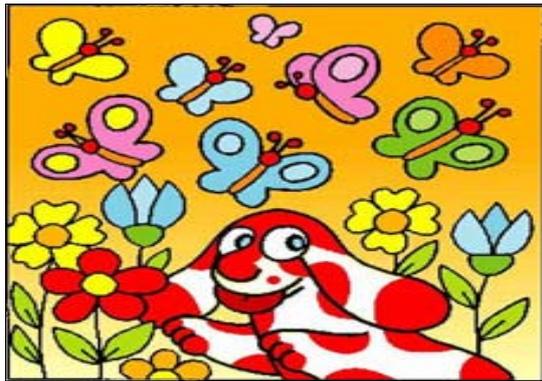


PROTAGONISTA

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

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"/> 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"/> Africa Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<p style="text-align: center;">Sexo</p> <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<p style="text-align: center;">Medios que se emplean para conseguir</p> <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	<p style="text-align: center;">Relación entre los personajes</p> <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
	<p style="text-align: center;">Caracterización del personaje</p> <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<p style="text-align: center;">Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</p> <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 actua 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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input 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 checked="" type="checkbox"/> Imagen real | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

Tipo de música

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

PINOCHO Y GEPETO



PROTAGONISTA

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

PINOCHO Y GEPETO



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 checked="" type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> Africa Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input 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 checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sucede algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



PIOLÍN Y SILVESTRE

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

TVE1

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

LA HORA WARNER

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <input 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	
<input type="checkbox"/> Concurso		OTROS
<input type="checkbox"/> Entrevistal		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input checked="" type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre | <input type="checkbox"/> Alusiva o referencial |
| <input checked="" type="checkbox"/> Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones | <input 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
<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 checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input checked="" type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia: deucción y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input 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 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 type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input checked="" type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista <input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input checked="" type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input 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

--



PIOLÍN Y SILVESTRE

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

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 actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	OTROS
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Entrevistal		
<input 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 checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

Preescolar (hasta 6 años)

América del Norte

¿Tiene destrezas?

Humano único

Primaria 1 (de 7 a 9 años)

América del Sur

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

Pareja humana

Primaria 2 (de 10 a 12 años)

Europa

Imagen personal: belleza, actitud, ...

Trío humano

Adolescente

Africa Subshariana

Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas.

Coral, varios humanos

Indeterminada

Países Árabes

Conocimientos, saber enciclopédico

Animal

Adulto

Asia

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

Animales

No explícita

Capacidad artística: cantar, actuar, ...

Vegetal

Medios que se emplean para conseguir

Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...

Varios vegetales

Sexo

Relación entre los personajes

Objeto animado

Femenino

Agresión física

Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.

Varios objetos

Masculino

Amenaza

Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.

Criatura fantástica

Indeterminado

Engaño

Líder solitario

Varias criaturas

Caracterización del personaje

Diálogo

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

Mascota

Héroe Salvador

Ejemplificación

El antagonista vence al prota. y es premiado por ello

Héroe Pícaro/Astuto

Fuerza física

El antagonista pide perdón o se disculpa

Competidor

Resolución azarosa

El antagonista es vencido y se retira sin más

Gamberro

Venganza

El antagonista asume los valores de protagonista

Inteligencia

El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo

Chantaje

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 actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

T5

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BIRLOKUS CLUB

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

POKÉMON



PROTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

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 actua 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

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



POPEYE I EL SEU FILL

PROTAGONISTA

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

--

POPEYE I EL SEU FILL



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 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"/> Africa 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 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 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 Pícaro/Astuto <input checked="" 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 actua en consecuencia

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

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <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	
<input type="checkbox"/> Concurso		OTROS
<input type="checkbox"/> Entrevistal		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

PRESTON PIG



PROTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

--



ANTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

- 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
- Africa 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, ...

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

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 actua en consecuencia

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

- | |
|------------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a 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 type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades | |

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PRÍNCIPE DE BEL AIR (WILL SMITH)

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 checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input 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 checked="" 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

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

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

- El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
- El antagonista pide perdón o se disculpa
- El antagonista es vencido y se retira sin más
- El antagonista asume los valores de protagonista
- El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
- Se da una explicación de la conducta del antagonista
- El antagonista aprende algo que le hace mejor
- Sucede algún cambio
- El anta. asume su derrota y actua 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"/> Entrevista		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



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

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

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 actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

ANT3

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

MEGATRIX

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

- | |
|------------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Se dirige a 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"/> Entrevista		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

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

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.



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

- Narrativa
- Discursiva

Tiempo representado

- Presente
- Pasado
- Futuro
- Hipotético

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

- Imagen real
- Animación manual
- Dibujos animados 2D
- Dibujos animados 3D
- Dibujos animados 3D

Tipo de música

- Existe Música
- Canción de apertura o cierre
- Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones
- Referencia a una época histórica
- Enfatiza la acción
- Alusiva o referencial
- Música de fondo



PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<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, ...
	<p>Sexo</p> <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<p>Medios que se emplean para conseguir</p> <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	<p>Relación entre los personajes</p> <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
	<p>Caracterización del personaje</p> <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<p>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</p> <input type="checkbox"/> Se aniquila al adversario <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente <input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso definitivamente <input type="checkbox"/> El antagonista abandona su objetivo resignado y dolido <input type="checkbox"/> El antagonista se pasa al bando del protagonista <input type="checkbox"/> La situación permanece estable, no cambia

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.



ANTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

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

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

- América del Norte
- América del Sur
- Europa
- Africa 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, ...

Medios que se emplean para conseguir

Relación entre los personajes

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

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

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

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.



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 primaria 1 (de 7 a 9 años)
- Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)
- Se dirige a público adulto
- Se dirige a "Todos los públicos"

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

- Narrativa
- Discursiva

Tiempo representado

- Presente
- Pasado
- Futuro
- Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

- Corresponde a CC. de la
- Corresponde a CC. Puras
- Corresponde a CC. aplicadas
- Corresponde a Humanidades
- Supone la transmisión de valores
- Corresponde al uso del tiempo libre/ocio/diversión
- Posee algún valor formativo y/o pedagógico

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

- Imagen real
- Animación manual
- Dibujos animados 2D
- Dibujos animados 3D
- Dibujos animados 3D

Tipo de música

- Existe Música
- Canción de apertura o cierre
- Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones
- Referencia a una época histórica
- Enfatiza la acción
- Alusiva o referencial
- Música de fondo



PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input checked="" type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input checked="" type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input 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 checked="" type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<p>Sexo</p> <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<p>Medios que se emplean para conseguir</p> <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	<p>Relación entre los personajes</p> <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
	<p>Caracterización del personaje</p> <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<p>Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista</p> <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

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



ANTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

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

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

- América del Norte
- América del Sur
- Europa
- Africa 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, ...

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LOS CHICOS COMPITEN POR SER LOS MEJORES DENTRO DEL GRUPO, POR TENER EXITO 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 type="checkbox"/> Humor <input type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input type="checkbox"/> Reportaje <input type="checkbox"/> Relato o cuento <input type="checkbox"/> Manualidades	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep. <input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	<input type="checkbox"/> Película <hr/> <input type="checkbox"/> Otros

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

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

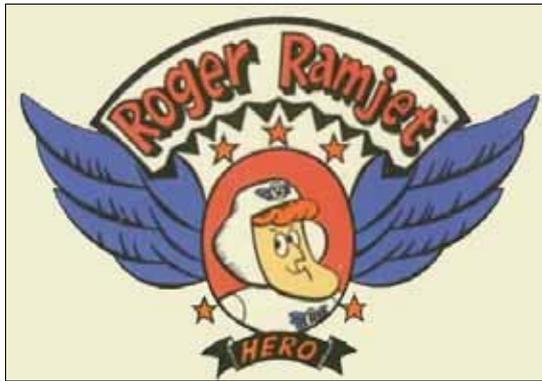
AUDIOVISUAL

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

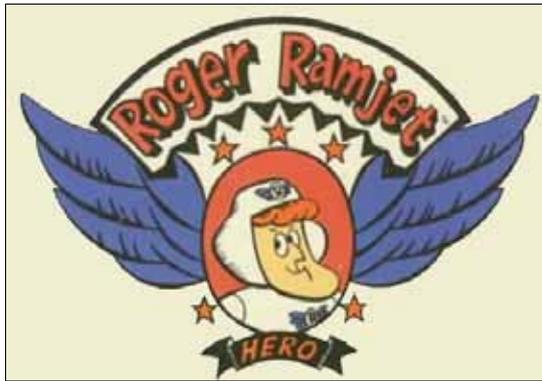
- | | |
|---------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Existe Música | <input type="checkbox"/> Enfatiza la acción |
| <input checked="" type="checkbox"/> Canción de apertura o cierre | <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 | |



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

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

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

- América del Norte
- América del Sur
- Europa
- Africa 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, ...

Medios que se emplean para conseguir

Relación entre los personajes

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

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

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

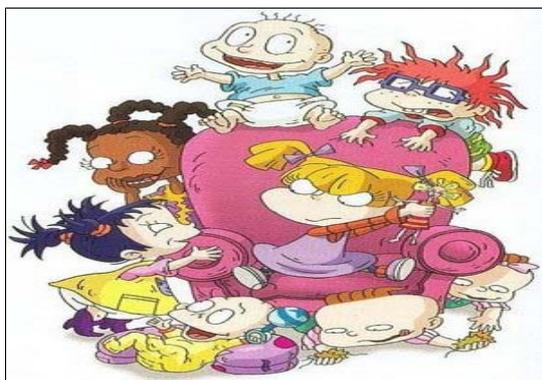
Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

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 <hr/> <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 | |



PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

Preescolar (hasta 6 años)

América del Norte

¿Tiene destrezas?

Humano único

Primaria 1 (de 7 a 9 años)

América del Sur

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

Pareja humana

Primaria 2 (de 10 a 12 años)

Europa

Imagen personal: belleza, actitud, ...

Trío humano

Adolescente

Africa Subshariana

Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas.

Coral, varios humanos

Adulto

Países Árabes

Conocimientos, saber enciclopédico

Animal

Indeterminada

Asia

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

Animales

Adulto

No explícita

Capacidad artística: cantar, actuar, ...

Vegetal

Medios que se emplean para conseguir

Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...

Varios vegetales

Sexo

Relación entre los personajes

Objeto animado

Femenino

Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.

Varios objetos

Masculino

Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.

Criatura fantástica

Indeterminado

Líder solitario

Varias criaturas

Caracterización del personaje

Agresión física

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

Mascota

Héroe Salvador

Amenaza

El antagonista vence al prota. y es premiado por ello

Héroe Pícaro/Astuto

Engaño

El antagonista pide perdón o se disculpa

Competidor

Diálogo

El antagonista es vencido y se retira sin más

Gamberro

Ejemplificación

El antagonista asume los valores de protagonista

Fuerza física

El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo

Resolución azarosa

Se da una explicación de la conducta del antagonista

Venganza

El antagonista aprende algo que le hace mejor

Inteligencia

Sucede algún cambio

Chantaje

El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena: PUNT2 Período de estudio: 3er TRIM Nombre del contenedor: BABALÁ Franja horaria: 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 checked="" type="checkbox"/> Presente
<input type="checkbox"/> Pasado
<input type="checkbox"/> Futuro
<input type="checkbox"/> Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

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

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
<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"/> Africa Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<p>Sexo</p> <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<p>Medios que se emplean para conseguir</p> <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	<p>Relación entre los personajes</p> <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
	<p>Caracterización del personaje</p> <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<p>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</p> <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 actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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



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	OTROS
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Entrevistal		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <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"/> Entrevista		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



SAGWA, LA GATA SIAMESA XINESA

PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input checked="" type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años) <input type="checkbox"/> Adolescente <input type="checkbox"/> Indeterminada <input type="checkbox"/> Adulto	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> África Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input 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: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	Relación entre los personajes <input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario
	Caracterización del personaje <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista <input 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

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

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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



SAKURA, LA CAÇADORA DE CARTES

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

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 actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
PUNT2

Período de estudio
1er 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 type="checkbox"/> Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años) | |

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

- Narrativa
- Discursiva

Tiempo representado

- Presente
- Pasado
- Futuro
- Hipotético

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical <input checked="" type="checkbox"/> Humor <input checked="" type="checkbox"/> Concurso <input type="checkbox"/> Entrevistal <input checked="" type="checkbox"/> Reportaje <input checked="" 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 <hr/> <p style="text-align: center;">OTROS</p> <input type="checkbox"/> Otros

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

¿Existe?

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

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

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

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EL 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 primaria 1 (de 7 a 9 años)
- Se dirige a primaria 2 (de 10 a 12 años)
- Se dirige a público adulto
- Se dirige a "Todos los públicos"

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

- Narrativa
- Discursiva

Tiempo representado

- Presente
- Pasado
- Futuro
- Hipotético

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

- Imagen real
- Animación manual
- Dibujos animados 2D
- Dibujos animados 3D
- Dibujos animados 3D

Tipo de música

- Existe Música
- Canción de apertura o cierre
- Expresiva de estados de ánimo/ sensaciones
- Referencia a una época histórica
- Enfatiza la acción
- Alusiva o referencial
- Música de fondo



PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

LA PROTAGONISTA CON LA AYUDA DE SU ESPEJO MÁGICO INTENTARÁ RESOLVER TOTO 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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

- Narrativa
- Discursiva

Tiempo representado

- Presente
- Pasado
- Futuro
- Hipotético

Tipo de contenido

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

Temática

- 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

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

ANT3

Período de estudio

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

¿Existe?

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

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

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

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

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

SI EL MUNDO FUERA UNA ALDEA

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

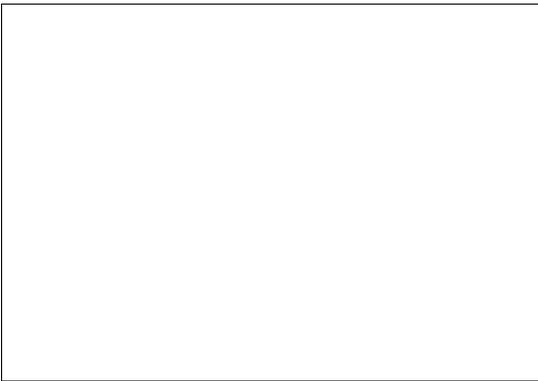
Tipo de imagen

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

SI EL MUNDO FUERA UNA ALDEA



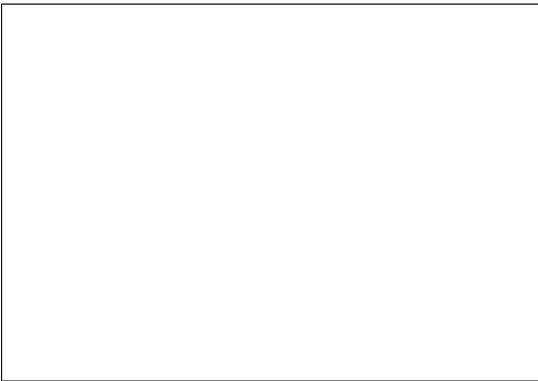
PROTAGONISTA

Tipo y número	Edad	Nacionalidad explícita	Tipo de destrezas predominantes
<input checked="" type="checkbox"/> ¿Existe? <input type="checkbox"/> Humano único <input type="checkbox"/> Pareja humana <input type="checkbox"/> Trío humano <input checked="" type="checkbox"/> Coral, varios humanos <input type="checkbox"/> Animal <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input type="checkbox"/> Criatura fantástica <input type="checkbox"/> Varias criaturas <input type="checkbox"/> Mascota	<input checked="" type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años) <input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años) <input 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 checked="" type="checkbox"/> América del Sur <input checked="" type="checkbox"/> Europa <input checked="" type="checkbox"/> África Subshariana <input checked="" type="checkbox"/> Países Árabes <input checked="" type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input type="checkbox"/> Engaño <input checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input 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 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
	Sexo <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado		
	Caracterización del personaje <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Salvador <input checked="" type="checkbox"/> Héroe Picaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

LOS PROTAGONISTAS 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

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
PUNT2

Período de estudio
3er TRIM

Nombre del contenedor
BABALÁ

Franja horaria
Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	OTROS
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Entrevistal		
<input 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 type="checkbox"/> Posee algún valor formativo y/o pedagógico |
| <input type="checkbox"/> Corresponde a Humanidades | |

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

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

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

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

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



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"/> Africa Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input type="checkbox"/> No explícita	<input type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input type="checkbox"/> Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input type="checkbox"/> Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...
	<p>Sexo</p> <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	<p>Medios que se emplean para conseguir</p> <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	<p>Relación entre los personajes</p> <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
	<p>Caracterización del personaje</p> <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input type="checkbox"/> Gamberro		<p>Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</p> <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 actua en consecuencia

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

CONTENED	SERIE	PELÍCULA
<input type="checkbox"/> Musical	<input type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input checked="" type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	
<input type="checkbox"/> Concurso		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 type="checkbox"/> Imagen real | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |
| <input type="checkbox"/> Animación manual | <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D |
| <input type="checkbox"/> Dibujos animados 2D | <input checked="" type="checkbox"/> Dibujos animados 3D |

Tipo de música

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

SLAM DUNK



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

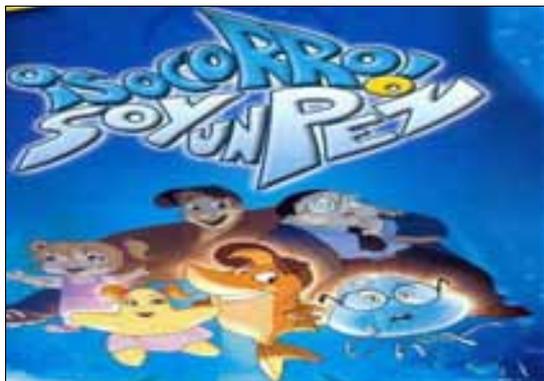
- Héroe Salvador
- Héroe Pícaro/Astuto
- Competidor
- Gamberro

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

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 | |

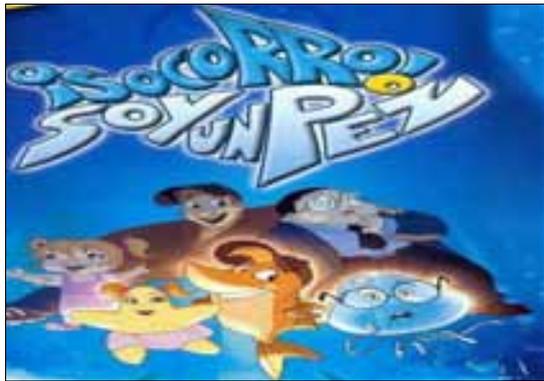
AUDIOVISUAL

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 | |

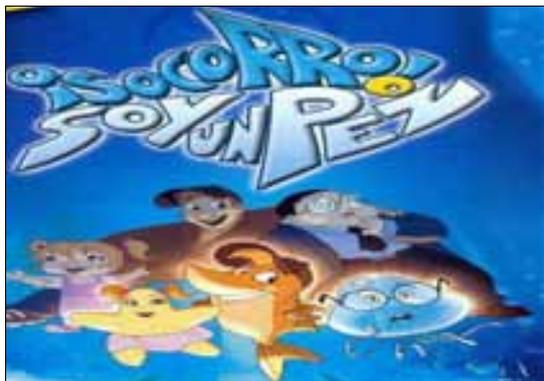


SOCORRO, SOY UN PEZ

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

¿Existe?

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

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

- América del Norte
- América del Sur
- Europa
- Africa 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, ...

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

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 actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

ANT3

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

MEGATRIX

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

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 actua en consecuencia

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

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



SPACE OUT (ASTRONAUTAS EN FAMILIA)

PROTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

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

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

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

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

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



SPACE OUT (ASTRONAUTAS EN FAMILIA)

ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

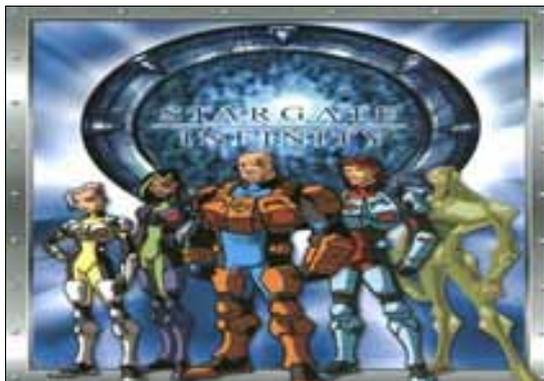
- Héroe Salvador
- Héroe Pícaro/Astuto
- Competidor
- Gamberro

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

- El antagonista vence al prota. y es premiado por ello
- El antagonista pide perdón o se disculpa
- El antagonista es vencido y se retira sin más
- El antagonista asume los valores de protagonista
- El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo
- Se da una explicación de la conducta del antagonista
- El antagonista aprende algo que le hace mejor
- Sucede algún cambio
- El anta. asume su derrota y actua 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 checked="" type="checkbox"/> Capítulos indep.	<input type="checkbox"/> Película
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> La trama continúa en el capítulo siguiente	OTROS
<input type="checkbox"/> Concurso		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Entrevista		
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

Temática

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

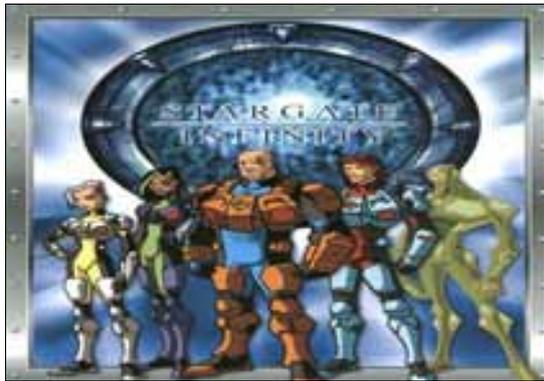
AUDIOVISUAL

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

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

CUERPO 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

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

SUPERCAMPEONES



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

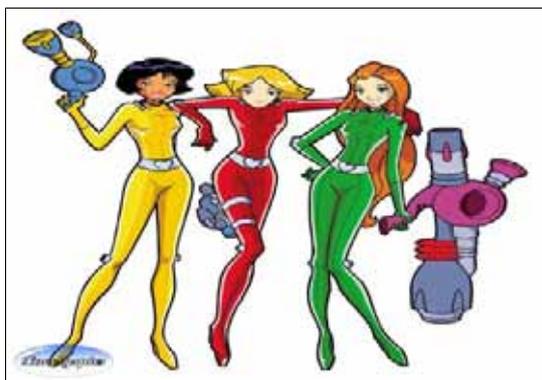
Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

C9

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

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 actua 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	
<input type="checkbox"/> Concurso		OTROS
<input type="checkbox"/> Entrevistal		<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Reportaje		
<input type="checkbox"/> Relato o cuento		
<input type="checkbox"/> Manualidades		

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

SUPERMAN



PROTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

SUPERMAN



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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

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 actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

ANT3

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

MEGATRIX

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

SUPERNENAS



PROTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Caracterización del personaje

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

Nacionalidad explícita

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

Medios que se emplean para conseguir

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

Tipo de destrezas predominantes

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

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 actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



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 <p style="text-align: center;">Sexo</p> <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado <p style="text-align: center;">Caracterización del personaje</p> <input type="checkbox"/> Héroe Salvador <input type="checkbox"/> Héroe Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro	<input type="checkbox"/> América del Norte <input type="checkbox"/> América del Sur <input type="checkbox"/> Europa <input type="checkbox"/> Africa Subshariana <input type="checkbox"/> Países Árabes <input type="checkbox"/> Asia <input checked="" type="checkbox"/> No explícita <p style="text-align: center;">Medios que se emplean para conseguir</p> <input type="checkbox"/> Agresión física <input checked="" type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<input type="checkbox"/> ¿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, ... <p style="text-align: center;">Relación entre los personajes</p> <input checked="" type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes. <input type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera. <input type="checkbox"/> Líder solitario <p style="text-align: center;">Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista</p> <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 actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



THORNBERRYS

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



THORBERRYS

PROTAGONISTA

Tipo y número

Edad

Nacionalidad explícita

Tipo de destrezas predominantes

¿Existe?

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

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

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

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

Sexo

Medios que se emplean para conseguir

Relación entre los personajes

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

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

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del protagonista sobre el antagonista

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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista



ANTAGONISTA

Tipo y número

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

Edad

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

Nacionalidad explícita

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

Tipo de destrezas predominantes

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

Sexo

- Femenino
- Masculino
- Indeterminado

Medios que se emplean para conseguir

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

Relación entre los personajes

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

Caracterización del personaje

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables