



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



TOM Y JERRY

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
TVE1

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
LA HORA WARNER

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

TOM Y JERRY



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

Consecuencias de la acción del protagonista cuando no hay antagonista

TOM Y JERRY SE PREPARAN NUMEROSAS TRETAS DE LAS QUE SIEMPRE SALDRÁ VICTORIOSO EL PEQUEÑO Y ASTUTO RATÓN.

TOM Y JERRY



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

TOM Y JERRY SE PREPARAN NUMEROSAS TRETAS DE LAS QUE SIEMPRE SALDRÁ VICTORIOSO EL PEQUEÑO Y ASTUTO RATÓN.



TOONSYLVANIA

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

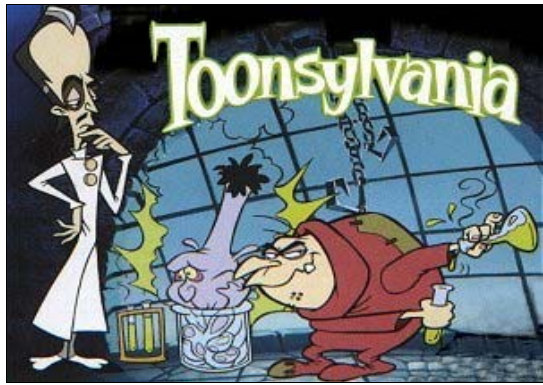
AUDIOVISUAL

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 | |



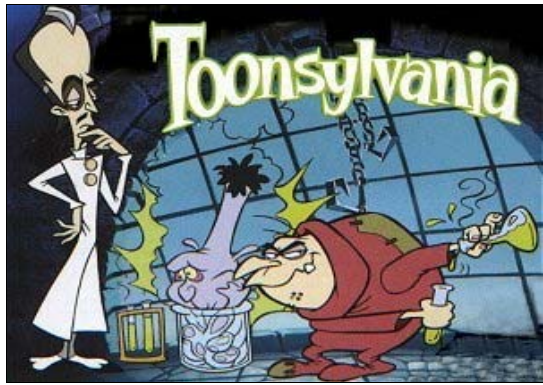
TOONSYLVANIA

PROTAGONISTA

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

EXACTAMENTE NO EXISTE ANTAGONISTA, SIMPLEMENTE UNO DE LOS AYUDANTES DEL DOCTOR (IGOR), QUIERE TENER SU PODER Y LE ROBA SU INVENTO



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

EXACTAMENTE NO EXISTE ANTAGONISTA, SIMPLEMENTE UNO DE LOS AYUDANTES DEL DOCTOR (IGOR), QUIERE TENER SU PODER Y LE ROBA SU INVENTO



TORTUGAS NINJA

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

4to TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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



TORTUGAS NINJA

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



TORTUGAS NINJA

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
4to TRIM

Nombre del contenedor
BABALÁ

Franja horaria
Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

Tipo de música

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

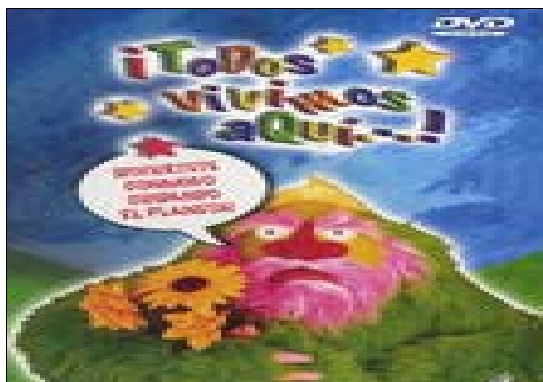


PROTAGONISTA

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 type="checkbox"/> Animal <input checked="" type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> Vegetal <input type="checkbox"/> Varios vegetales <input type="checkbox"/> Objeto animado <input type="checkbox"/> Varios objetos <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> No explícita	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Tiene destrezas? <input type="checkbox"/> Físicas: fuerza, habilidad, reflejos, rapidez, ... <input type="checkbox"/> Imagen personal: belleza, actitud, ... <input type="checkbox"/> Inteligencia: deucció y resolución rápida de problemas. <input type="checkbox"/> Conocimientos, saber enciclopédico <input checked="" type="checkbox"/> Cualidades soc. y humanas: cooperación, comprensión, ética, ... <input type="checkbox"/> Capacidad artística: cantar, actuar, ... <input 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 checked="" type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física <input type="checkbox"/> Resolución azarosa <input type="checkbox"/> Venganza <input type="checkbox"/> Inteligencia <input type="checkbox"/> Chantaje	<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 ANIMALES VIVEN SUS HISTORIAS COTIDIANAS, QUE SON INTRODUCIDAS POR UNOS PRESENTADORES



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 ANIMALES VIVEN SUS HISTORIAS COTIDIANAS, QUE SON INTRODUCIDAS POR UNOS PRESENTADORES

TRES MELLIZAS



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

La2

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

TRES MELLIZAS



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

TRES MELLIZAS



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

2do TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Mediodía (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

¿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

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

T5

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

CUERA DE CONTENEDOR

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

LOS AMIGOS DE UFO BABY INTENTARÁN AYUDAR Y RESOLVER TODO TIPO DE PROBLEMAS QUE SURJAN A SU ALREDEDOR



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 AMIGOS DE UFO BABY INTENTARÁN AYUDAR Y RESOLVER TODO TIPO DE PROBLEMAS QUE SURJAN A SU ALREDEDOR

VACA CONNIE/JUGANT AMB CONNIE



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

1er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

VACA CONNIE/JUGANT AMB CONNIE



PROTAGONISTA

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

CONNIE SIEMPRE HACE EL BIEN JUNTO CON SUS AMIGUITOS, JUNTO A QUIENES DESCUBRE LOS PEQUEÑOS SECRETOS DE LA NATURALEZA Y DE LA VIDA

VACA CONNIE/JUGANT AMB CONNIE



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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

CONNIE SIEMPRE HACE EL BIEN JUNTO CON SUS AMIGUITOS, JUNTO A QUIENES DESCUBRE LOS PEQUEÑOS SECRETOS DE LA NATURALEZA Y DE LA VIDA



VACA Y POLLO

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
TVE1

Período de estudio
1er TRIM

Nombre del contenedor
LA HORA WARNER

Franja horaria
Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

VACA Y POLLO



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

VACA Y POLLO



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 <input type="checkbox"/> Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Indeterminado	Medios que se emplean para conseguir <input type="checkbox"/> Agresión física <input type="checkbox"/> Amenaza <input checked="" type="checkbox"/> Engaño <input type="checkbox"/> Diálogo <input type="checkbox"/> Ejemplificación <input 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 Pícaro/Astuto <input type="checkbox"/> Competidor <input checked="" type="checkbox"/> Gamberro		Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista <input type="checkbox"/> El antagonista vence al prota. y es premiado por ello <input type="checkbox"/> El antagonista pide perdón o se disculpa <input type="checkbox"/> El antagonista es vencido y se retira sin más <input type="checkbox"/> El antagonista asume los valores de protagonista <input checked="" type="checkbox"/> El antagonista continúa igual, asumiendo los valores de malo <input type="checkbox"/> Se da una explicación de la conducta del antagonista <input type="checkbox"/> El antagonista aprende algo que le hace mejor <input type="checkbox"/> Sucede algún cambio <input type="checkbox"/> El anta. asume su derrota y actua en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

VIATGE AL OEST



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 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 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 | |

VIATGE AL OEST



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

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

VICKIE EL VIKING



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

2do TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

VICKIE EL VIKING



PROTAGONISTA

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

EN ALGUNOS CAPÍTULOOS EXISTEN ANTAGONISTAS QUE SUELEN SER: LOS ROMANOS, O BIEN LOS HABITANTES DE LAS ALDEAS QUE LOS VICKINGOS INVADAN

VICKIE EL VIKING



ANTAGONISTA

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

EN ALGUNOS CAPÍTULOOS EXISTEN ANTAGONISTAS QUE SUELEN SER: LOS ROMANOS, O BIEN LOS HABITANTES DE LAS ALDEAS QUE LOS VICKINGOS INVADAN

VIDA DE GOSSOS



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

PUNT2

Período de estudio

4to TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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

VARIEDAD

Tipo de estructura

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

Tiempo representado

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

Tipo de contenido

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

Temática

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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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

VIDA DE GOSSOS



PROTAGONISTA

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

DOS PERROS GEMELOS VIVEN EN UN EDIFICIO DE PERROS BURGUESES PERO SON AMIGOS DE PERROS CALLEJEROS Y LOS BURGUESES LOS CONSIDERAN VECINOS MOLESTOS PORQUE REBUSCAN EN LA BASURA DEL EDIFICIO Y LO MANCHAN TODO.



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 actúa en consecuencia

Sobre el antagonista y no recogido en las variables

DOS PERROS GEMELOS VIVEN EN UN EDIFICIO DE PERROS BURGUESES PERO SON AMIGOS DE PERROS CALLEJEROS Y LOS BURGUESES LOS CONSIDERAN VECINOS MOLESTOS PORQUE REBUSCAN EN LA BASURA DEL EDIFICIO Y LO MANCHAN TODO.



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

AUDIOVISUAL

Tipo de imagen

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

Tipo de música

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



PROTAGONISTA

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



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

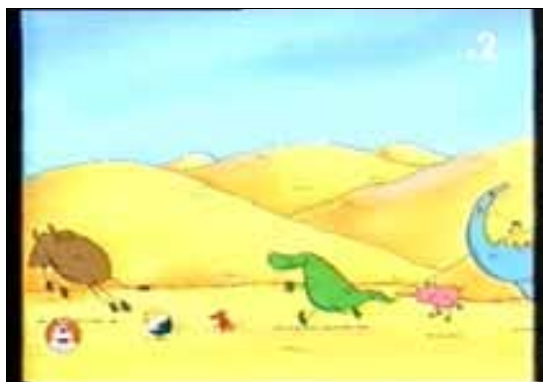
Caracterización del personaje

- 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

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 <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 | |

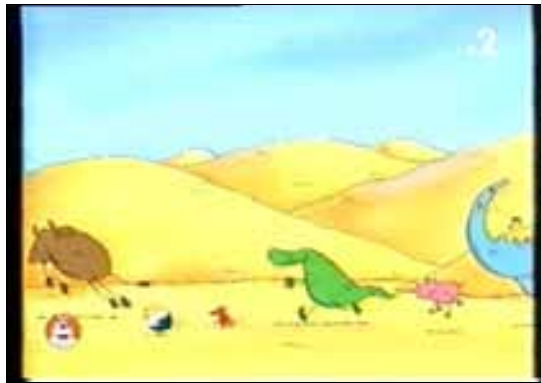
AUDIOVISUAL

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 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 | |

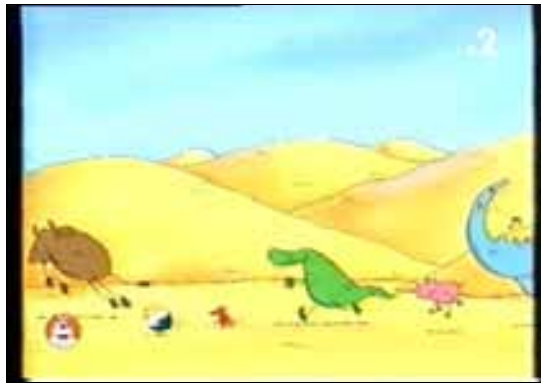


PROTAGONISTA

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

HAY UN ARBOL QUE QUIERE CAMBIAR DE VIDA PORQUE LE MOLESTAN LOS ANIMALITOS, PERO SE DA CUENTA QUE EL MUNDO ESTÁ LLENO DE PELIGROS Y QUE SU VIDA ANTERIOR ERA MÁS SEGURA



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

HAY UN ARBOL QUE QUIERE CAMBIAR DE VIDA PORQUE LE MOLESTAN LOS ANIMALITOS, PERO SE DA CUENTA QUE EL MUNDO ESTÁ LLENO DE PELIGROS Y QUE SU VIDA ANTERIOR ERA MÁS SEGURA



IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena

C9

Período de estudio

3er TRIM

Nombre del contenedor

BABALÁ

Franja horaria

Mañana (S-D)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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



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

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: deucción y resolución rápida de problemas.
- Conocimientos, saber enciclopédico
- Cualidades sociales y humanas: cooperación, comprensión, ética, ...
- Capacidad artística: cantar, actuar, ...
- Capacidades sobre-naturales, mágicas, ...

Relación entre los personajes

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

Consecuencias de la acción del antagonista sobre el protagonista

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

Sobre el antagonista y no recogido en las variables



YU GI OH GX

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la cadena
PUNT2

Período de estudio
2do TRIM

Nombre del contenedor
FUERA DE CONTENEDOR

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

Tipo de contenido

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

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



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

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

La2

Período de estudio

4to TRIM

Nombre del contenedor

LOS LUNNIS

Franja horaria

Tarde (L-V)

TARGET EDAD

Público al que se dirige el contenido

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

TARGET GÉNERO

prioritario al que se dirige el contenido

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



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 checked="" type="checkbox"/> Pareja humana</p> <p><input type="checkbox"/> Trío humano</p> <p><input type="checkbox"/> Coral, varios humanos</p> <p><input type="checkbox"/> Animal</p> <p><input type="checkbox"/> Animales</p> <p><input type="checkbox"/> Vegetal</p> <p><input type="checkbox"/> Varios vegetales</p> <p><input type="checkbox"/> Objeto animado</p> <p><input type="checkbox"/> Varios objetos</p> <p><input type="checkbox"/> Criatura fantástica</p> <p><input type="checkbox"/> Varias criaturas</p> <p><input type="checkbox"/> Mascota</p>	<p><input type="checkbox"/> Preescolar (hasta 6 años)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Primaria 1 (de 7 a 9 años)</p> <p><input type="checkbox"/> Primaria 2 (de 10 a 12 años)</p> <p><input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Asia</p> <p><input type="checkbox"/> No explícita</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 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Agresión física</p> <p><input type="checkbox"/> Amenaza</p> <p><input type="checkbox"/> Engaño</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Diálogo</p> <p><input type="checkbox"/> Ejemplificación</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Fuerza física</p> <p><input type="checkbox"/> Resolución azarosa</p> <p><input type="checkbox"/> Venganza</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia</p> <p><input type="checkbox"/> Chantaje</p>	<p>Relación entre los personajes</p> <p><input type="checkbox"/> Líder y ayudantes, cada uno con destrezas diferentes.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo compartido, las iniciativas las toma cualquiera.</p> <p><input type="checkbox"/> Líder solitario</p>
	<p>Caracterización del personaje</p> <p><input type="checkbox"/> Héroe Salvador</p> <p><input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Se aniquila al adversario</p> <p><input type="checkbox"/> Desaparece su potencial pernicioso momentáneamente</p> <p><input checked="" 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

- ¿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 actúa 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 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 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

ZIPI Y ZAPE SE ENFRENTAN, JUNTO A SU AMIGO GRANDULLÓN, A LA RESOLUCIÓN DE UN MISTERIO DIFERENTE, QUE INCLUYE DESDE ALIENÍGENAS HASTA



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

ZIPI Y ZAPE SE ENFRENTAN, JUNTO A SU AMIGO GRANDULLÓN, A LA RESOLUCIÓN DE UN MISTERIO DIFERENTE, QUE INCLUYE DESDE ALIENÍGENAS HASTA