


*Rouco Oliva, Sebastián*

***Elaboración de material educativo: “Tutoriales Adobe Premiere y Montaje. Propuesta de material educativo”***

*Especialización en Docencia Universitaria*

*Año: 2024*

Licencia:  [CC BY-NC-ND 4.0 Deed](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) |  
[Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) | [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Cita recomendada: Rouco Oliva, S. (2024). *Elaboración de material educativo: Tutoriales Adobe Premiere y Montaje. Propuesta de material educativo [Tesis de posgrado]* Universidad Nacional de Rafaela. [Repositorio Institucional Digital UNRaf](#)



Especialización en Docencia Universitaria  
UNRAf

Trabajo Final

**Elaboración de material educativo:  
“Tutoriales Adobe Premiere y Montaje.  
Propuesta de Material Educativo”**

Alumno: Sebastián Rouco Oliva

Directora: Carina Barbero

Febrero 2024

## Índice

Resumen .....	3
Estructura interna del trabajo final.....	3
Introducción .....	4
Descripción de la situación didáctica.....	5
Marco teórico .....	7
Características del grupo clase .....	9
Objetivos de aprendizaje.....	10
Adecuación del material a los objetivos .....	10
Descripción de material educativo y recursos involucrados .....	11
Plan de trabajo.....	12
Detalles sobre las clases .....	13
Actividad a realizar.....	22
Referencias.....	22

## **Resumen**

El presente trabajo final tuvo como propósito generar material didáctico para los estudiantes que cursan el “Taller de Pos-Producción Digital”, correspondiente al sexto cuatrimestre de la carrera Licenciatura en Medios Audiovisuales y Digitales (MAD) de la Universidad Nacional de Rafaela (UNRaf). El mismo consiste en un paquete de videos tutoriales, subtítulos, con ejemplos y procedimientos paso-a-paso.

El recurso elaborado desarrolla conceptos específicos curriculares del Taller, como por ejemplo los planos y el montaje cinematográfico para estructurar y proceder de forma gradual al ejercicio que implica la edición de video, al mismo tiempo que se aprende a utilizar una herramienta informática para tal fin.

Se espera que este dispositivo pedagógico acerque a los estudiantes los conocimientos suficientes para iniciarse en la creación de sus propios proyectos audiovisuales.

## **Estructura interna del trabajo final**

Este trabajo está conformado por una introducción que menciona los procesos educativos mediados por tecnologías; descripción de la situación didáctica de las tecnologías informáticas como recurso; marco teórico; características del grupo de clase del Taller de Pos-Producción Digital seleccionado; objetivos de aprendizaje del desarrollo de aptitudes necesarias para el montaje y edición de video; adecuación de los materiales a los objetivos que sirven como complemento al material de estudio proporcionado originalmente a los y las estudiantes del Taller de Pos-producción Digital; descripción del tipo de material educativo (videos tutoriales con conceptos y pasos a seguir para editar videos); plan de trabajo que consiste en un cronograma que estructura el orden de las clases; detalles sobre las clases donde se profundiza el contenido de cada una; y finalmente una propuesta de actividad.

## Introducción

A partir de mi experiencia como estudiante en la Universidad Nacional Córdoba puedo afirmar que los procesos educativos mediados por tecnologías allí son aún incipientes, con diferentes grados de desarrollo y caracterizados por la yuxtaposición de esfuerzos de profesores y unidades académicas, muchas veces aislados entre sí. Así mismo, se detecta que la incorporación de tecnologías no siempre se encuentra acompañada por procesos de reflexión sobre las prácticas pedagógicas que permitan producir modificaciones sustantivas en los modos de enseñar.

Reflexionando en esta problemática surge mi interés en elaborar una herramienta didáctica que favorezca los procesos de aprendizaje de los estudiantes de MAD de la Universidad Nacional de Rafaela.

¿Por qué la elección de videos tutoriales como recurso didáctico? La noción de percepción deriva del término latino perceptio y describe tanto a la acción como a la consecuencia de percibir (es decir, de tener la capacidad para recibir mediante los sentidos las imágenes, impresiones o sensaciones externas, o comprender y conocer algo). Antes de definir este concepto, se afirma que para conocer el mundo interior o exterior necesitamos realizar un proceso de decodificación de los mensajes que se reciben a través de todo el cuerpo. Se define como percepción al proceso cognoscitivo a través del cual las personas son capaces de comprender su entorno y actuar en consecuencia a los impulsos que reciben; se trata de entender y organizar los estímulos generados por el ambiente y darles un sentido. De este modo lo siguiente que hará el individuo será enviar una respuesta en consecuencia. En particular utilizaremos los sentidos oído y vista, los que se vinculan en imágenes y sonidos relacionados uno con otro por armonía, complementariedad, refuerzo o contraste (Acuña, 2017).

“Estos medios empleados como recursos didácticos pueden transmitir una información enriquecedora, de ahí que en la programación educativa se contemplen como condicionantes extraordinarios del proceso de enseñanza. Se consideran complementarios a la acción del profesor.” (Rodríguez-García, Hinojo-Lucena, & Agreda Montoro, 2017).

Las prácticas docentes incluyen una amplia gama de desafíos y oportunidades para quienes las llevan adelante; entre ellas, la de construir materiales que puedan emplearse para la enseñanza y la posibilidad de incorporar a sus propuestas variados recursos. No importa el nivel ni la disciplina en la que se desempeñe el docente, siempre la preocupación (y ocupación) por los materiales está presente. ¿Cómo

reconocer el más pertinente para la clase? ¿Cuándo emplearlo? ¿De qué manera articularlo a nuestra propuesta metodológica? Éstos, entre otros, son interrogantes recurrentes al momento de asumir el desafío de trabajar con materiales para la enseñanza (Alsina, 2017).

Por lo expuesto, la presente propuesta se orientó hacia la elaboración de material educativo consistente en tutoriales para la edición de videos mediante la enseñanza y aplicación de un programa específico: Adobe Premiere Pro, destinado a estudiantes de la carrera Licenciatura en Medios Audiovisuales y Digitales (MAD), dictada en la Universidad Nacional de Rafaela, quienes, en el sexto cuatrimestre, cursan el Taller de Pos-Producción Digital, el cual tiene el objetivo de incorporar conocimientos relacionados con la utilización de software de edición de video profesional.

### **Descripción de la situación didáctica**

Diversos estudios revelan que las imágenes son tan eficaces o más para enseñar conceptos funcionales y perceptuales. El uso de imágenes ha sido objeto de escasa atención ya que se tiende a considerar que las mismas pueden ser un obstáculo para enseñar conceptos abstractos. Añadir imágenes a la explicación verbal puede ayudar al aprendizaje si son capaces de dirigir la atención hacia los atributos relevantes del concepto (Pascual, 2016).

Las tecnologías informáticas como recurso didáctico forman parte del ecosistema audiovisual al representar la información mediante los subsistemas que integran este lenguaje, a lo que se añaden todas las posibilidades de acceso y gestión documental que tienen las computadoras (Espinosa Izquierdo, Peña Hojas, Astudillo Calderón & Coronel Escobar, 2017).

Los recursos didácticos interactivos son el conjunto de elementos auditivos, visuales, gráficos, que influyen en los sentidos de los estudiantes despertando el interés por aprender, logrando de esta manera un aprendizaje significativo por consiguiente los estudiantes desarrollarían sus capacidades a través de actividades motivadoras, los recursos didácticos pueden potenciar la retención de información, desarrollo y estimulación de habilidades y capacidades, un medio al cual se puede recurrir como alternativa. Los recursos didácticos interactivos ayudan a los maestros y estudiantes a motivar con estos medios, a tener un alcance de objetivos durante el proceso para adquirir ideas o conocimientos (Chancusig Chisag, Flores Lagla, Venegas Alvarez, Cadena Moreano, Guaypatín Pico & Izurieta Chicaiza, 2017, p. 4).

Estudiar las distintas maneras en que las personas perciben, analizan y estructuran la información para aprender incluye múltiples aspectos, los cuales pueden aportar a la comprensión de los procesos de aprendizaje en los seres humanos (Gómez, Jaimes & Severiche, 2017). El aprendizaje no solo debe entenderse como un conjunto de conocimientos que se desarrollan en la mente, sino también como habilidades que pueden modificarse mejorando con el tiempo (Medina Peña, Medina de la Rosa, Moreno Montañez, 2017). Esto implica observar que hay diferentes preferencias o estilos. Los estilos de aprendizaje son rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que funcionan como indicadores de cómo se percibe y cómo es la interrelación respondiendo a un ambiente de aprendizaje. Estos rasgos se evidencian en la manera en que los sujetos formalizan los esquemas de interpretación además de su relación con los contenidos e información (Hurtado Bello, Támez Almaguer & Lozano Rodríguez, 2017).

En la agenda didáctica, la problemática sobre los materiales ha sido siempre un tema relevante; en particular, en el contexto socio-educativo contemporáneo donde las herramientas tecnológicas y sus desafíos para la producción de conocimientos se han incrementado y expandido de manera vertiginosa. Las nuevas tecnologías en la enseñanza generan nuevos interrogantes pedagógicos y didácticos en la tarea docente, por ello, el desarrollo de instancias de reflexión conceptual, metodológica y práctica que nos permitan reconstruir la intencionalidad y especificidad de los materiales, se tornan indispensables (Aguilar, Santos Díaz & Revelo, 2020).

Badia, Campos, Vargas D'Uniam & Suárez Díaz (2016) ofrecen su propio punto de vista acerca de los objetivos didácticos que pueden alcanzarse con el empleo de las tecnologías. Según sus objetivos didácticos estos pueden ser:

- Instructivos, cuya misión es instruir o lograr que los alumnos dominen un determinado contenido.
- Cognoscitivos, si pretenden dar a conocer diferentes aspectos relacionados con el tema que están estudiando.
- Motivadores, para disponer positivamente al alumno hacia el desarrollo de una determinada tarea.
- Modelizadores, que presentan modelos a imitar o a seguir.
- Lúdicos o expresivos, destinados a que los alumnos puedan aprender y comprender el lenguaje de los medios audiovisuales.

En este caso el objetivo principal fue instructivo, dado que se enseña cómo proceder para utilizar el programa Adobe Premiere Pro. Sin embargo, también están involucrados de alguna manera todos los otros detallados también.

Si bien en todo espacio didáctico hay alguien que enseña y alguien que aprende y esto sucede de alguna manera en particular, la concepción que subyace a las prácticas de dichos procesos puede ser distinta para cada situación-clase (Barrios, 2018).

En la situación didáctica propuesta, la motivación radicó en generar video tutoriales para que los estudiantes de MAD tengan como guía al momento de crear sus propios proyectos y sepan cómo proceder.

Los sistemas multimedia constituyen una tecnología que presenta una gran flexibilidad para la representación de la información. Entre sus ventajas más importantes, que lo convierten en un medio singular, destaca la posibilidad de integrar tres tecnologías e industrias: los medios impresos, la tecnología de la imagen y el sonido y la tecnología informática (Burin, 2020).

Con estos tutoriales, se pretende facilitar los procesos de conocimiento y reflexión desde el rol de productores de contenido atendiendo a la relación que existe, según Abad Salgado (2021), entre diversos recursos, lenguajes, destinatarios y propósitos para los cuales se desea emplear.

## **Marco Teórico**

### ***La importancia de la imagen en los procesos de aprendizaje***

Domínguez Casado (2019) afirma que se ha incrementado la cantidad de imágenes en el aula y en consecuencia han cambiado los intercambios sociales. Dichas imágenes se convierten en un componente básico para los materiales educativos, producen y promueven nuevas formas de alfabetización, comunicación, pero la escuela tradicional se sigue centrando en la alfabetización. El estudio de las imágenes es materia de investigación sobre todo en la imprescindible relación entre la escuela y el entorno. La comunidad educativa tiene la tarea de explorar las consecuencias del uso de imágenes y reflexionar sobre la necesidad del desarrollo de este sistema simbólico.

Dichas investigaciones deberían estar vinculadas a las diferencias entre la imagen y la realidad. También debería preguntarse si la percepción de imágenes es un proceso óptico conducido por el estímulo o una consecuencia en el perceptor. Estos enfoques, tan diferentes, proporcionan respuestas diferentes dependiendo desde el lugar desde donde se contempla una imagen (Domínguez Casado, 2019).

La interpretación de una imagen involucra un amplio conjunto de destrezas que suelen pasar desapercibidas, por ejemplo: distinguir entre una imagen y el objeto que dicha imagen representa, comprender un punto de vista único o desarrollar el contexto que provoca un significado diferente del mismo estímulo visual. El lenguaje de las imágenes no es universal, las personas con poca experiencia en leer imágenes se encuentran con problemas para comprenderlas, existen multitud de rasgos para extraer toda la información que ofrecen. Muchas veces para adquirir, enriquecer y aplicar las destrezas necesarias es indispensable una enseñanza explícita. Muchas investigaciones estudian la información extraída de las imágenes, algunas veces específicas y otras veces globales. A veces el significado global puede percibirse independientemente de los detalles específicos, otras percibimos los detalles según la hipótesis del significado global de la imagen. En cualquier caso esta habilidad se desarrolla con experiencia, dedicación y es un aspecto importante en la interpretación de imágenes complejas (Martínez & Rubio, 2018).

### ***Imágenes y memoria***

La memoria está vinculada con el reconocimiento de las imágenes. En diversas investigaciones se demuestra la habilidad que tenemos para reconocer una imagen ya vista. Son varios los rasgos de la imagen que parecen provocar este efecto positivo sobre la memoria: grado de significatividad, complejidad, color, movimiento, incluso es mayor la memorización de una palabra que tenga la forma del objeto que nombra. Dichos recuerdos componen métodos de memoria gracias a imágenes y esto afecta al ámbito educativo concretamente en la influencia de las imágenes y en la adquisición de distintas clases de conocimientos, memoria, resolución de problemas, en el desarrollo de destrezas cognitivas, etc. (Llorente Cámara, 2000).

### ***Información transmitida por una imagen***

Según Llambias (2022), los estudios sobre el contenido informativo de las ilustraciones establecen 9 categorías de información:

1. Inventarial: información específica sobre objetos o conceptos.
2. Descriptiva: especifica los detalles de dichos objetos y conceptos.
3. Operacional: información dirigida específicamente para ejecutar una operación.
4. Espacial: especifica la localización, orientación o composición de un objeto.
5. Contextual: proporciona la organización que puede preceder o seguir a otra información.
6. Covariante: especifica una relación entre 2 o más temas de información.

7. Temporal: información sobre tiempos de estados o sucesos.
8. Cualificadora: modifica una información según sus atributos o límites.
9. Enfática: dirige la atención hacia otra información.

A partir de esto Llambias (2022) intenta conocer cuál es el tipo de información más efectiva para ser transmitida por medio de imágenes. Concluye que la presentación de la información contextual y espacial reduce el tiempo de respuesta, mientras que la escrita reduce el número de errores.

Hernández Ávila (2018) y sus colaboradores utilizaron un texto de 2000 palabras y un conjunto de 37 ilustraciones del corazón humano preparadas en 8 versiones: fotografías, dibujos, dibujos con líneas, dibujos detallados, versiones en blanco y negro, versiones en color, realizadas a través de folletos, televisión, ordenadores, etc. Se descubrió que las imágenes son más útiles para conseguir objetivos que impliquen discriminaciones visuales (las partes del corazón). Comparando la eficacia de las diferentes versiones de las imágenes, los dibujos fueron más eficientes en estudiantes donde el tiempo de estudio estaba limitado, mientras que las versiones más realistas fueron más eficientes para estudiantes que tenían un tiempo ilimitado de estudio.

Es importante que la imagen enfatice rasgos relevantes y genere una relación entre las diferencias en ejecutar una tarea y sus diferentes modos de llevarla a cabo. Las investigaciones sobre los efectos de las secuencias de imágenes en el aprendizaje de contenidos procedimentales constituyen un sector poco explorado (Ramírez Romero, 2016). Diversos estudios, como los de Ariño (2016), revelan que las imágenes son tan eficaces como las palabras para enseñar conceptos funcionales.

## **Características del grupo clase**

Relacionando la situación didáctica con el grupo clase objetivo, se pensó en la carrera MAD dictada en UNRaf para darle un valor agregado al egresado acercándole una herramienta informática importante y actual en materia audiovisual y digital.

El grupo clase seleccionado se encuentra enmarcado en la cátedra denominada Taller de Pos-Producción Digital, correspondiente al sexto cuatrimestre de la carrera de MAD dictada en la Universidad Nacional de Rafaela (UNRaf).

Cómo se mencionó, MAD incorpora e integra conocimientos específicos de las áreas audiovisuales y digitales a la formación básica de comunicación en medios audiovisuales. Esta integración define un nuevo modelo de profesionales, capaces de

interpretar y gestionar de manera innovadora el material que capturan y generan a través de diversos medios.

El grupo clase objetivo de este proyecto son estudiantes de perfiles muy variados en cuanto a edad y trayectorias, pero en su mayoría, jóvenes entre 21 y 28 años, con poca o nula experiencia laboral.

Dentro del proceso de aprendizaje es importante que el estudiante desarrolle un espíritu crítico y que agudice su creatividad, de manera que pueda enfrentar con éxito los desafíos que se le presenten en su actividad profesional (Orozco Alvarado, 2016). Con este fin se proponen actividades prácticas que involucren el uso de software específico: Adobe Premiere Pro.

Estos materiales son herramientas mediadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en tanto posibilitan la trasmisión de saberes, así como instancias de comunicación entre los diversos agentes educativos. Cabe señalar que estos materiales pueden propiciar oportunidades tanto para docentes como para estudiantes, ya que suponen desafíos cognitivos y pedagógicos variados y complejos (Coronel, Herrera, Álvarez & Zurita, 2020).

## **Objetivos de aprendizaje**

Los objetivos de aprendizaje a partir de la preparación de material didáctico fueron los siguientes:

- Aprender a utilizar el programa de edición Adobe Premiere Pro.
- Comprender aspectos relacionados con la edición y el montaje.
- Adquirir aptitudes para implementar y amalgamar la tecnología de la imagen, sonido e informática.
- Comprender el lenguaje relacionado con las tecnologías de edición.

## **Adecuación del material a los objetivos**

Para cumplimentar los objetivos de aprendizaje, la propuesta educativa consistió en generar un material (tutorial para editar videos con Adobe Premiere Pro) que sirve de complemento al material de estudio proporcionado originalmente a los y las estudiantes del Taller de Pos-Producción Digital.

En el marco de este proceso, se tuvo en cuenta que los materiales incluidos favorezcan diferentes usos y propósitos, tales como la interacción con la realidad, la experimentación, la sensibilización, la reflexión, y no convertirse sólo en complementos o extensiones de la exposición del docente (Pezzutti, Cárdenas, Mesías, Núñez Lira & Díaz Dumont, 2020).

La necesidad de incluir conceptos y modelos provenientes del montaje se fundamenta en el hecho mismo de que la edición no debe centrarse únicamente en la tarea de cortar y enlazar videos, sino en la construcción de sentido y continuidad (Betancourt Sánchez, 2019). Con este propósito, a su vez se abordó contenidos teóricos del montaje, funciones de los planos cinematográficos, entre otros.

La propuesta se centró en los editores, entendiéndolos no solo como un eslabón, sino como el encargado de dar sentido a todas las actividades desarrolladas en la producción.

Se propuso un apartado en el cual se amplió información sobre el montaje y los diversos tipos que existen. Desarrollados los conceptos mencionados, se propuso dos actividades.

La propuesta final se basó en familiarizar a los estudiantes el contenido seleccionado en pos de continuar acompañándolo en su formación académica específica, pero sin perder el foco en la promoción de la creatividad, la reflexión y el espíritu crítico sobre sus creaciones.

## **Descripción de material educativo y recursos involucrados**

El material educativo consiste en una serie de videos tutoriales. Los mismos desarrollan diferentes pasos a seguir: la edición, los métodos de organización a la hora de trabajar, criterio de elección del material a editar, el programa ideal según la tarea a realizar; previa presentación de contenidos relacionados necesarios.

Los videos están relacionados a la temática que se propone abordar y al mismo tiempo acercar el dominio de una herramienta de edición. De esta manera, el estudiante adquiere conocimientos, aptitudes y estrategias para confeccionar su proyecto audiovisual.

Una forma de abordar este trabajo consistió en disponer de un modelo consensuado de la calidad de los contenidos educativos digitales que permita: (1) simplificar y, en consecuencia, abaratar su proceso de creación, (2) favorecer su compartición y reutilización, y (3) mejorar su calidad (Mendoza & Suárez-Guerrero, 2021).

Saber crear, escoger y valorar buenos materiales didácticos en formato digital es una cuestión que preocupa y ocupa actualmente al profesor y a las instituciones educativas. Son pocas las instituciones educativas que disponen de un buen repertorio de material didáctico digital y, menos aún, las que evalúan la calidad de dicho material (Area, 2019).

## **Plan de trabajo**

El plan de trabajo de la propuesta consiste en lo siguiente:

<b>Propuesta</b>		
<b>Clases</b>	<b>Tareas</b>	<b>Tiempo estimado para mostrar el contenido</b>
Clase 1	Tutorial 1 Enseñanza de planos cinematográficos y montaje conceptos generales	2 minutos 28 segundos
Clase 2	Tutorial 2 Diferentes tipos de planos y reglas de continuidad	9 minutos 32 segundos
Clase 3	Tutorial 3 Diferentes tipos de montaje y sus funciones	2 minutos 2 segundos
Clase 4	Tutorial 4 Introducción Adobe Premiere Pro: Organización de contenido por carpetas, creación de proyecto, importación de contenido	1 minuto 31 segundos

Clase 5	Tutorial 5 Edición del contenido en la línea de tiempo, enseñanza de las herramientas básicas para modificar el contenido y exportación del video	2 minutos 8 segundos
Clase 6	Reflexión sobre la experiencia	31 segundos

### **Detalles sobre las clases**

Los requisitos para que ocurra un proceso de aprendizaje son muchos, entre ellos la atención es uno de los más importantes porque supone que durante este pre requisito se consolida, mantiene y recupera la información. Algunos estudios han demostrado que la atención es básica para la creación de nuevas conexiones neuronales y para la formación de circuitos cerebrales estables. Los factores que ayudan o dificultan el mantenimiento de atención son diversos: alerta o vigilancia, interés, motivación, sueño, fatiga, dificultad o atractivo de la tarea, ruido, estímulos distractores, luminosidad del lugar, estilo auditivo y expresivo del profesor, etc. Estos factores ayudan o dificultan el mantenimiento de la atención y existen fluctuaciones a lo largo del día o a lo largo de la realización de diferentes tareas cuya solución se pueden dar estableciendo periodos de descanso. Algunos autores recomiendan 10 minutos de descanso cada hora u hora y media. A raíz de esto es importante la brevedad, precisión, claridad y no emplear más de 15 minutos para la adquisición de nuevos conocimientos. El estímulo de la memoria visual encuentra una mayor activación pre frontal derecha y en materia verbal pre frontal izquierda. Para facilitar el aprendizaje es importante presentar el material también en la modalidad visual porque utilizamos todos los recursos de nuestros cerebros optimizando el proceso de aprendizaje. (Bernabéu Brotóns, 2017).

Clase 1: Se define y explica lo que es plano y montaje cinematográfico. Se inicia de esta forma para introducir al estudiante con conceptos de manera general, prepararlo para las siguientes clases con las que se encontrara con información más detallada.

Plano cinematográfico: es la unidad mínima de construcción del lenguaje audiovisual. Es en sí mismo una creación artística, la primera realización gráfica de una idea o

proyecto audiovisual. El plano contribuye a la historia, ofrece una perspectiva, crea contexto y puede utilizarse para transmitir distintas emociones al espectador.

En cine, un plano cinematográfico es un conjunto de imágenes que constituyen una única toma. Está definido por el comienzo y el final de un proceso de captura y puede ser de cualquier duración. Se trata de la composición de una imagen expuesta creada por la unión de una serie de fotogramas durante un tiempo ininterrumpido.

Montaje cinematográfico: es una parte esencial de la producción cinematográfica, pues es el encargado de montar y dar sentido a una película.

En esencia, el montaje cinematográfico es un proceso que ordena planos y secuencias que fueron grabadas en el rodaje de una película. Este proceso hace que el público perciba la historia tal y como el director o directora quiere. La ordenación de las secuencias es tan importante que con unos mismos brutos, pueden hacerse muchísimas películas diferentes.

El montaje, parte esencial del proceso de postproducción, es mucho más que solo un cortar y pegar de planos o secuencias. Sí que es cierto que su base es, en esencia, enlazar planos dotándolos de un sentido según el guión de la película, pero el sentido va mucho más allá de esto.

En este contexto, al montaje se le delega la función de seleccionar, ordenar y asignar una duración a los planos de la película en una línea que conforma el espacio y el tiempo de la película en un conjunto rítmico. De esta manera, el discurso cinematográfico, articula el espacio y el tiempo. El montaje establece relaciones espaciales y temporales entre los planos, ya sea enlazando las miradas de los personajes o marcando cambios en el espacio (tiempo, objetos, crecimiento).

Puede recalcar o mostrar ideas y/o pensamientos yuxtaponiendo planos al empalmarlos entre sí, así se genera un significado que no está explícito en contenido de los planos por separado, es a lo que se le llama "efecto Kulechov".

Aporta ritmo a la trama para general la deseada progresión emocional del espectador, siendo este el objetivo principal del montaje.

Clase 2: Se profundizan los conceptos y funciones de los diferentes planos y raccord (continuidad).

Cada plano tiene una función específica y se puede relacionar con ciertos tipos de planos para que la historia tenga sentido y se desarrolle con naturalidad.

El raccord (continuidad) dependiendo las intenciones de su creador, es la forma en cómo se elige mostrar los planos para generar cierto tipo de reacción en el espectador.

Los tipos de plano se pueden dividir en tres categorías: según el encuadre, según el ángulo y según el punto de vista.

Según el encuadre: estos planos se clasifican en relación con el campo de visión que muestran y lo cerca o lejos que se sitúan del personaje u objeto que retratan. Según esta clasificación, puede haber planos abiertos, que abarcan un gran campo de visión, o planos cerrados, que son más concretos y se centran más en detalles, retratando un campo de visión menor.

Plano general: se suele usar como plano de contexto. Muestran un gran escenario, como el infinito desierto en Lawrence de Arabia o el interminable atasco de tráfico en La La Land. Si apareciera alguna persona en el fotograma, se vería muy pequeña. Este tipo de tomas informa al público de dónde y cuándo sucede la escena.

Plano entero: el sujeto ocupa todo el encuadre de la foto, de la cabeza a los pies.

Plano americano: en este caso, el encuadre va desde la cabeza hasta justo por debajo de las rodillas. Se denomina “americano” porque surgió en el género del Western, donde se debía mostrar cómo los pistoleros y bandidos desenfundaban sus pistolas.

Plano medio: el encuadre va desde la cabeza hasta la cintura de los sujetos. Este plano permite transmitir relaciones interpersonales y da protagonismo a la expresión de las manos. Se utiliza mucho en entrevistas en la televisión.

Plano medio corto: en este tipo de plano, la figura humana se encuadra desde la cabeza hasta debajo del pecho, enfocando al personaje.

Primer plano: el plano se centra en el rostro y cuello del sujeto, y se corta en los hombros. Se utiliza para mostrar las emociones del personaje. Centran la atención del espectador en las expresiones faciales e intensifican la actuación.

Primerísimo primer plano: encuadre que capta el rostro desde el mentón hasta la cabeza. Es por tanto muy expresivo y se usa para transmitir hasta la expresión facial más mínima. También es conocido como “plano italiano”.

Plano detalle: permite mostrar objetos, personas o seres vivos de cerca y en detalle. Se utiliza para destacar un elemento en concreto. En ocasiones, un plano detalle puede ser revelador o representar un momento clave en la trama. Se elige entonces de forma consciente que el espectador lo perciba, y forma parte de la narración.

Según el ángulo: el ángulo desde el que se graba, la posición de la cámara y la distancia que hay de la cámara al suelo siempre deben elegirse de forma consciente. Grabar a un sujeto desde arriba o desde abajo puede permitir que el público entienda

el estado mental o el poder de un personaje comparado con los demás personajes de la escena.

Plano cenital: es un plano realizado desde arriba, también llamado “vista de pájaro”. Tiene un ángulo de 90 grados, totalmente perpendicular al suelo. Es un plano abierto que puede situar la narrativa audiovisual, como, por ejemplo, una vista de pájaro de la ciudad donde se desarrolla la trama.

Plano picado: en este plano la cámara se sitúa a una altura superior a los ojos del sujeto u objeto, inclinada en un ángulo de 45°. Se usa habitualmente para transmitir debilidad o fragilidad. De este modo, se juega con la percepción del espectador.

Plano contrapicado: de forma contraria al plano picado, en el plano contrapicado la cámara se sitúa debajo de los ojos del sujeto, inclinada hacia el techo. Con este plano se persigue magnificar y realzar al personaje. Se utiliza cuando se busca que el espectador perciba a uno o más personajes como extraordinarios, o en películas de superhéroes, con menor o mayor moderación, para reforzar el cargo de héroe que representan los personajes.

Plano nadir: es el plano contrario al cenital. La cámara se sitúa debajo del sujeto, perpendicular al suelo. Se utiliza a nivel estético para inferir dinamismo a las escenas de acción o aportar dramatismo a una escena.

Plano escorzo: es un plano común utilizado en las conversaciones entre dos personas. En el plano aparece una persona de espaldas y otra persona que habla de frente, con la cámara en un ángulo de 45°. Es común que se combine, al mostrar conversaciones, con un plano contraplano, que muestra ambas posiciones en el diálogo.

Plano perfil: la cámara muestra uno o más personajes de perfil. El espectador observa la escena como una “mosca en la pared”, y el campo de visión puede variar de más abierto a más cerrado, en función de si la cámara se sitúa más lejos o más cerca de los personajes.

Plano frontal: también conocido como “plano neutro” o “plano normal”. La cámara se coloca frente al sujeto a la altura de sus ojos. Es el plano más utilizado y que el espectador percibe como más fluido y natural.

Según el punto de vista: esta clasificación diferencia los distintos tipos de plano según quién cuenta la historia y la perspectiva del plano. Algunos planos podrán situar al espectador como un observador externo, como es lo más habitual, introducirlo en la historia o mostrarle distintas formas de ver la trama.

Plano objetivo: es el plano normal, desde un punto de vista objetivo, en el que la cámara resulta invisible para los personajes. El espectador es un mero observador del contenido audiovisual y no se interfiere en su percepción de los personajes o de los hechos de la trama.

Plano subjetivo: en el plano subjetivo, la cámara nos muestra el punto de vista de un personaje. Hace que el espectador se identifique con el sujeto y vea lo que acontece en primera persona, desde su perspectiva.

Plano dorsal: es el plano que introduce al espectador en la escena y puede mostrar el punto de vista de un personaje. Quizá se muestre parte del cuerpo del personaje, haciendo que el espectador vea a través de sus ojos. Otro ejemplo es la visión del asesino en las películas de terror, cuando se muestra lo que ve, como a la víctima de espaldas, para intensificar la tensión.

Plano contraplano: consiste en dos planos combinados desde un punto de vista opuesto. Se utiliza para desarrollar conversaciones con o sin plano escorzo. Se muestra entonces un plano con un personaje haciendo una intervención seguido de un plano con el personaje que responde.

Plano múltiple: también llamado “pantalla dividida”, este plano muestra dos o más acciones simultáneas que tienen relación o muestran un contraste entre sí. Puede usarse para contar historias simultáneas a la vez, y es un clásico en las comedias románticas del siglo pasado que mostraban qué hacían los dos personajes principales en yuxtaposición.

Raccord o continuidad cinematográfica: es la relación que se establece entre 2 planos consecutivos.

El raccord en el cine es fundamental en la relación que se establece entre dos planos consecutivos, o entre los planos de una misma escena.

Normalmente cuando rodamos, tenemos que ajustarnos a muchas variables para obtener todos los planos que necesitamos para contar la historia.

En cada escena, normalmente cada plano debe tener relación con el siguiente. Y cuando decimos «cada plano», en realidad nos referimos a lo que vemos en el plano.

Por ejemplo, esperamos que no haya cambios en el decorado, los objetos de arte, la posición de los actores en la puesta en escena, etcétera.

Salvo que se haga de forma deliberada e intencionada, y se decida que haya libertad de acción en cada toma. Porque cada cineasta tiene su propia forma de rodar, claro.

Hay varios tipos de raccord o continuidad en el cine que debemos mantener cuando rodamos. Estos son los principales:

Continuidad de vestuario, maquillaje, peluquería y decorado: Ya hemos aclarado que el rodaje o grabación de los planos se hace normalmente de forma anacrónica y fragmentada.

Por eso hay que prestar atención al vestuario y el decorado.

Y especialmente hay que prestar mucha atención al vestuario y al maquillaje de los actores para que mantengan una continuidad, y no haya fallos muy evidentes de un plano a otro.

Parece sencillo, pero hay que estar muy atento porque entre una toma y otra se puede deshacer un peinado fácilmente, o los actores pueden empezar a sudar y que le aparezcan brillos en la imagen por cámara.

Y lo mismo con el decorado, que dependen del diseñador de producción o director artístico.

Raccord de iluminación: aunque el ajuste final de la tonalidad de la película se lleva a cabo en la fase de postproducción y corrección de color, en el rodaje hay que intentar que la luz y su intensidad no varíen excesivamente de un plano a otro.

Esta suele ser la principal diferencia entre una grabación doméstica y una profesional, junto al sonido.

Raccord de sonido: Uno de los errores más habituales en los cortometrajes amateur son los fallos de raccord de sonido.

Este se produce cuando hay un cambio de plano, y el fondo sonoro cambia completamente. Es decir, el corte de la imagen se hace visible porque lo que oímos cambia profundamente cada vez que hay un cambio de plano.

Para evitar esto, se suele grabar sonido ambiente por separado. Esto es lo que se llama un wildtrack al grabar sonido directo.

Si por ejemplo, sabemos que la escena en total durará un minuto, lo ideal es que al final del rodaje de esa escena, pidamos silencio y grabemos un fondo sonoro de ese espacio, tanto si es un interior, como si es un exterior.

Así, en la edición de sonido, tendremos ese colchón en una pista independiente, que suavizará los cambios de plano y evitará en gran parte que ello un fallo de raccord de sonido.

Y por supuesto, la música también puede ayudar a ello.

Continuidad de interpretación: es muy importante que los actores cuiden la continuidad. No sólo la continuidad espacial, sino también la interpretación de su personaje.

Esto incluye principalmente los gestos y la posición de las manos. Pero también el tono de voz y la expresividad para que no haya cambios bruscos en cada cambio de plano.

Raccord de dirección: para mantener una geografía clara en los espacios donde transcurre una obra en la realización audiovisual, se parte del concepto del eje de acción.

Y hay que intentar evitar a toda costa el llamado salto de eje, que si no se hace de forma deliberada, es un error de raccord.

El raccord de direccionalidad se refiere, como su propio nombre indica, a la dirección que mantiene un personaje o un vehículo.

Si en un plano, un personaje avanza por el encuadre de izquierda a derecha, si hacemos un cambio de plano, debería ir de izquierda a derecha, o podría provocar confusión.

Esto dependerá mucho de cada situación concreta. Porque no siempre es así.

Raccord de mirada: si estamos en un primer plano, la dirección de la mirada debe ser precisa.

Y a veces, una diferencia de centímetros puede magnificarse en la pantalla, y darnos la sensación de que dos personas no se están mirando a la cara, si montamos dos primeros planos consecutivos. Eso es lo que se llama el raccord de mirada.

Clase 3: Los diferentes tipos de montaje tienen sus funciones específicas y puede coexistir más de un tipo de montaje en un proyecto audiovisual. El raccord (continuidad) es un concepto que se encuentra dentro del montaje. Debido a que tipo de montaje se realiza, los planos se relacionan de diferente forma dependiendo la intención del autor con el montaje elegido.

Dentro del concepto de montaje cinematográfico se enmarcan muchos tiempos de montaje, ya por su intencionalidad narrativa, el espacio y el tiempo.

En cuanto a narrativa destacan: montaje narrativo, montaje expresivo, montaje ideológico, montaje creativo, montaje poético.

Montaje narrativo: se encarga de contar los hechos de manera cronológica o mezclando el tiempo dando saltos al futuro o al pasado.

Montaje expresivo: marca el ritmo de la acción, siendo este rápido en los momentos de más acción o aventuras y más pausado y lento en el drama o en el suspense.

Montaje ideológico: es aquel que se usa cuando quiere afectar directamente a las emociones y pensamientos del espectador, normalmente basándose en símbolos, gestos, expresiones, personajes, etc.

Montaje creativo: basado en la ordenación de planos y secuencias sin tener en cuenta una determinada cronología, sino una idea o lógica previamente expresada en guión, tratará de dar coherencia, ritmo, acción y belleza a la película.

Montaje poético: es aquel que busca causar reacciones emocionales en el espectador, valiéndose de una intención expresiva combinando fragmentos que llamen la atención del espectador.

En cuanto a la sucesión espacio y tiempo: Montaje lineal, montaje alterno, montaje paralelo, montaje invertido.

Montaje lineal: es el más común, ya que sigue la acción de la historia en una única línea temporal.

Montaje alterno o alternado: muestra acciones que pasan en el mismo momento en lugares diferentes, aunque siempre suelen tener una correspondencia entre ellas. Este tipo de montaje suele utilizarse para unir acciones que por separado parecerían no tener relación.

Montaje paralelo: se trata de alternar escenas que se dan en tiempos diferentes, y que son independientes cronológicamente, para crear una asociación de ideas en el espectador. Existen numerosas partes de películas que utilizan este tipo de montaje

Montaje invertido: es aquel que rompe la coherencia cronológica de la historia e intercala con la misma Flashbacks (atrás en el tiempo) o Flashforwards (adelante en el tiempo).

Clases 4 y 5: Se muestran las dinámicas para utilizar el programa de manera correcta o mas eficiente para una persona que recién se inicia en la edición de video.

Organización de contenido por carpetas y creación de proyecto: Todo el material audiovisual a utilizar en la creación de un video tiene que estar organizado y dentro de una carpeta para poder identificar su orden.

Una vez organizado el contenido se procede a crear el proyecto en adobe premiere pro y guardarlo en la carpeta donde se encuentran los archivos necesarios para trabajar.

Importación de contenido: se importan los archivos arrastrándolos hacia su sección correspondiente o desde la pestaña archivo, importar.

Edición del contenido en la línea de tiempo: con los archivos importados en su sección, se los selecciona y arrastra a la sección de la línea de tiempo para poder trabajar en ellos.

Se muestra como moverse en la línea de tiempo, manteniendo clic izquierdo sobre la parte superior de la línea de tiempo y arrastrándose. O también se pueden mover con las flechas del teclado.

La barra que se encuentra debajo de la línea de tiempo se puede alargar para ver todos los materiales audiovisuales en la línea de tiempo o contraer para verlos más a detalle centrándose en unos pocos.

En la sección de la línea de tiempo, a su izquierda se encuentran unas barras que son las que permiten dividir los contenidos en diferentes capas. Si se alarga desde los bordes de la capa de sonido se pueden ver las ondas de audio.

Enseñanza de las herramientas básicas para modificar el contenido: entre las secciones de la bandeja de archivos importados y la línea de tiempo se encuentra la barra de herramientas, las cuales sirven para modificar el contenido. Se muestran las herramientas de selección, la herramienta de cortar y la herramienta de texto que son las más básicas y utilizadas.

Exportación del video: una vez que el video ya se encuentra editado según la necesidad de su usuario lo exporta yendo a archivos, exportar, medios y luego exporta el video.

Clase 6: Es una reflexión de lo aprendido anteriormente y sirve para dar cierre al proyecto.

Se habla sobre la importancia de tener una buena planeación y organización de lo que editara, para que el contenido que se muestre tenga coherencia y cohesión en la suma de todas sus partes y produzca la respuesta deseada en el espectador. (Morales Morante, 2009).

## **Actividad a realizar**

Para que los estudiantes puedan culminar y poner en práctica lo aprendido se proponen las siguientes actividades.

- 1) Filmar (con cámara o celular) a una persona que inicie y termine una acción. Grabar los diferentes planos de la acción que ejecuta el actor para dar a entender cómo se desarrolla y culmina esta acción.
- 2) Una vez que el estudiante cuenta con todo el material audiovisual procede a editar y dar sentido a lo que grabó.

Ejemplo de actividad: Hombre acostado en cama se despierta, sale de la cama, se viste y sale de la habitación. Se filman los planos de cada acción que ejecuta el hombre. Luego se editan los diferentes planos para dar sentido a la acción que ejecuta.

## **Referencias**

- Abad-Salgado, A. (2021). Reflexiones sobre los procesos de enseñanza/ aprendizaje en la educación a distancia. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 5(9), 132-148. doi: <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.11050910>
- Alsina A. (2017). Contextos y propuestas para la enseñanza de la estadística y la probabilidad en educación infantil: un itinerario didáctico. Recuperado de <http://funes.uniandes.edu.co/17041/1/Alsina2017Contextos.pdf>
- Area M. (2019). Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales: recomendaciones de buenas prácticas para productores, profesorado y familias. Recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/16086/Manuel%20Area%20GU%C3%8DA%20PARA%20LA%20PRODUCCI%C3%93N%20Y%20USO%20DE%20MATERIALES%20DID%C3%81CTICOS%20DIGITALES.pdf?sequence=1>
- Ariño M. L. (2016). Aprendizaje Significativo y Funcional. Aplicación en el aula. Recuperado de <https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO-Y-FUNCIONAL.pdf>

- Acuña M. (2017). El video Educativo como recurso dinamizador del aprendizaje. Recuperado de <https://www.evirtualplus.com/video-educativo-como-recurso-aprendizaje/>
- Aguilar W. O., Santos Díaz L. B., Revelo E. R., (2020). Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios. Recuperado de <https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A7%3A15166023/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A146956287&crl=c>
- Badia A., Chumpitaz Campos L., Vargas D'Uniam J., Suárez Díaz G. (2016). La percepción de la utilidad de la tecnología conforma su uso para enseñar y aprender. Recuperado de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412016000300007&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412016000300007&script=sci_arttext)
- Barrios N. (2018). Las Cuentas, Espacio de Juego Como Herramienta Didáctica. Recuperado de <https://edicionesfhyics.fhyics.unam.edu.ar/index.php/experiencias/article/download/138/113>
- Bernabéu Brotóns E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. Recuperado de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/47141/6-23.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Betancourt Sánchez J. F. (2019). Apuntes para un modelo alternativo de memoria inspirado en el montaje cinematográfico. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/43628>
- Burin D. L. (2020). La competencia lectora a principios del siglo XXI. Recuperado de [https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/161451/CONICET\\_Digital\\_Nro\\_e5d773b9-6807-4409-9e04-a50d05ea7a0d\\_B.pdf?sequence=5](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/161451/CONICET_Digital_Nro_e5d773b9-6807-4409-9e04-a50d05ea7a0d_B.pdf?sequence=5)
- Chancusig Chisag J. C., Lagla G. A. F., Venegas Alvarez G. S., Cadena Moreano J. A., Guaypatín Pico O. A. & Izurieta Chicaiza E. M. (2017). Utilización de Recursos Didácticos Interactivos a Través de las Tic's en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el Área de Matemática. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6119349.pdf>
- Coronel P. C. P., Herrera D. G. G., Álvarez J. C. E. & Zurita I. N., 2020 (2020). Las TIC como mediadoras en el proceso enseñanza – aprendizaje durante la pandemia del COVID-19. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7610726.pdf>

- Domínguez Casado E. (2019). La Importancia de la Imagen en Educación Primaria. Recuperado de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/195444/Dom%C3%ADnguez-TFG.pdf?sequence=1>
- Espinosa Izquierdo J. G., Peña Hojas D. S., Astudillo Calderón J. F. & Coronel Escobar C. J. (2017). Multimedia educativa como recurso didáctico y su uso en el aula. Recuperado de <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/download/108/103>
- Gómez E., Jaimes J. & Severiche C. (2017). Estilos de aprendizaje en universitarios, modalidad de educación a distancia. Recuperado de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/download/829/1347>
- Hernández Ávila R. (2018). Módulo de clasificación de imágenes para el FRAMEWORK JCLAL. Recuperado de <https://repositorio.uho.edu.cu/xmlui/bitstream/handle/uho/5912/Trabajo%20de%20diploma%20Reinier%20Hernandez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hurtado Bello P., Támez Almaguer R., Lozano Rodríguez A. (2017). Características que presentan los estudiantes con estilos de aprendizaje diferentes en ambientes de aprendizaje colaborativo. Recuperado de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/141383/8129-17620-1-PB.pdf?sequence=1>
- Llambias M. B. (2022). Los libros informativos, imprescindibles en la biblioteca escolar. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8549408.pdf>
- Medina Peña R., Medina de la Rosa R. E., Moreno Montañez M. (2017). Pensamiento Crítico y Aprendizaje Grupal: Vía para Mejorar la Comunicación en Alumnos Universitarios. Recuperado de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202017000400023&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202017000400023&script=sci_arttext)
- Martínez J. C. B. & Rubio J. C. C. (2018). Teoría y metodología de investigación sobre libros de texto: análisis didáctico de las actividades, las imágenes y los recursos digitales en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Recuperado de <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Wqnkqv4NXSWyb5pGHSwsdwk/?lang=es>
- Mendoza E. R., Suárez-Guerrero C. (2021). Ecosistemas locales de aprendizaje ante la globalización tecnológica. Retos de los modelos educativos digitales

- pospandemia. Recuperado de  
<https://revistas.um.es/riite/article/download/503001/314521>
- Orozco Alvarado J. C. (2016). Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. Recuperado de  
<https://camjol.info/index.php/FAREM/article/download/2615/2365/>
- Pascual M. A. M. (2016). Mirando la Realidad Observando las Pantallas. Activación diferencial en la percepción visual del movimiento real y aparente audiovisual con diferente montaje cinematográfico. Un estudio con profesionales y no profesionales del audiovisual. Recuperado de  
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/384234/mamp1de1.pdf?sequence=1>
- Pezzutti R. J. A., Cárdenas C. M. L., Mesías C. D. E., Núñez Lira L. A., Díaz Dumont J. R. (2020). Mundos virtuales y el aprendizaje inmersivo en educación superior. Recuperado de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992020000200010&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992020000200010&script=sci_arttext)
- Ramírez Romero D. (2016). Efecto de las variaciones en los materiales de estudio sobre el desempeño lector en estudiantes universitarios. Recuperado de <http://www.repositorioinstitucional.uson.mx/bitstream/20.500.12984/1025/1/ramirezromerodesideriol.pdf>
- Rodríguez-García A., Hinojo-Lucena M., & Agreda Montoro M. (2017). Análisis del uso de vídeo-tutoriales como herramienta de inclusión educativa. Recuperado de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/52069/7195-18978-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>