

	INSTITUCION EDUCATIVA FE Y ALEGRIA AURES Resolución N°. 0125 del 23 de Abril de 2004 Núcleo Educativo 922 Resolución N°. 9932 Noviembre 16 de 2006 “Educar para la Vida con Dulzura y Firmeza”	Código FGA-
		Aprobado 21/01/2013
		Versión 1
	Gestión Académico – Pedagógica – Plan de Mejoramiento Personal - PMP	Página 1 de 1

Plan de Mejoramiento Personal – PMP

Área: Artística Docente: Mauricio Castro López Período: 2 Grado: 6º Año: 2.026

N°	Indicador de Desempeño	Contenidos y Temas	Estrategias	Tiempo	Criterio de Evaluación	Valoración
1.	Reconoce algunos conceptos básicos de música y sonido. Identifica ritmos y danzas colombianas y del mundo	○ Origen de la música y los instrumentos primitivos ○ El sonido y el ruido ○ Cualidades del sonido ○ La música y la interculturalidad	Apoyarse en las definiciones y conceptos presentados en este documento. Resolver los ejercicios de aplicación propuestas.	Entrega de la solución de la actividad: <u>Semana 13.</u> <u>(julio 31)</u> Durante la jornada escolar.	El estudiante debe comprender y aplicar los conceptos en la solución de los ejercicios propuestos.	Trabajo escrito 40% Evaluación escrita 60%

Observación: Los acudientes y estudiantes reciben el Plan de Mejoramiento Personal - PMP y se comprometen a prepararlo y presentarlo con puntualidad, calidad y eficiencia para mejorar el desempeño académico.

Firma del Estudiante: _____ **Grupo:** _____

Acudiente: _____ **Fecha:** _____

TALLER PEDAGÓGICO

El Latido de Nuestra Tierra

¿Sabías que la música es el primer lenguaje de la humanidad? Mucho antes de las palabras, nuestros ancestros imitaban el cantar de las aves, el viento entre las cañas y el latido del corazón para comunicarse. En nuestro hermoso territorio colombiano, culturas como la Tairona, San Agustín y los pueblos de la Amazonía crearon instrumentos con barro, madera y caracoles para hablar con la naturaleza.

Hoy emprenderás un viaje sonoro desde el pasado indígena hasta los sonidos de tu casa y tu colegio. No necesitas tecnología; solo tus oídos atentos, tus lápices de colores, tu cuaderno y tu maravillosa creatividad. ¡Buen viaje, artista!

SITUACIÓN 1: El Eco de los Ancestros

Nuestros antepasados no veían la música como un simple entretenimiento, sino como una conexión sagrada. Imagina que viajas en el tiempo 2000 años al pasado y te encuentras en la Sierra Nevada de Santa Marta. Estás en medio de un ritual sagrado donde un sabedor toca el **Fotuto** (un caracol ceremonial) y una **Ocarina Tairona** de barro cocido.

- **Tu Reto en el cuaderno:** Cierra los ojos por 30 segundos e imagina cómo retumbaba el mar y la montaña con estos sonidos. En un recuadro de tu cuaderno de **10 cm × 10 cm**, dibuja la "Ocarina Tairona" basándote en la forma de un animal de tu región (un colibrí, una lagartija o un jaguar) y decórala con patrones geométricos indígenas usando colores tierra (café, terracota, amarillo ocre).

SITUACIÓN 2: El Secreto del Manguaré

En las profundidades de la Amazonía, las comunidades indígenas usan el **Manguaré** (dos tambores gigantes hechos de troncos ahuecados golpeados con mazos de caucho natural). El sonido del manguaré no es ruido; es un código de comunicación que viaja a más de 20 km a través de la selva espesa. ¡Era el telégrafo o el "WhatsApp" de la selva!

- **Tu Reto en el cuaderno:** Lee atentamente las siguientes situaciones de la selva y escribe en tu cuaderno qué "ritmo" crees que inventarían los indígenas con los golpes del Manguaré (puedes usar palabras o símbolos como golpes fuertes ● y silencios —).
- 1. **Aviso de fiesta comunitaria:** ¿Cómo sonaría un ritmo alegre y rápido?
- 2. **Alerta de peligro (un jaguar cerca):** ¿Cómo sonaría un ritmo asustado, fuerte e intermitente?
- 3. **Llamado a reunión de sabedores:** ¿Cómo sonaría un ritmo pausado, serio y solemne?

SITUACIÓN 3: Luthier de Papel y Lápiz

Un *luthier* es un artesano que diseña, construye y repara instrumentos musicales. En Colombia, los luthiers tradicionales usan calabazos y semillas de capacho para hacer maracas, cañas de bambú para hacer flautas (como la gaita cuna), y madera de balsa para los bombos.

- **Tu Reto en el cuaderno:** ¡Conviértete en un Luthier Ancestral! Diseña un instrumento musical imaginario utilizando únicamente **elementos que encuentres en el patio de tu casa o en el salón de clases** (ramas secas, semillas, tapas de botella, tubos de cartón, piedras, etc.).
 - Dibuja el diseño de tu instrumento en el cuaderno.
 - Ponle un nombre creativo (Ejemplo: "*La Flauta-Rama*" o "*El Elástico Sonoro*").
 - Escribe una lista de los materiales naturales o reciclados que se necesitarían para construirlo físicamente.

SITUACIÓN 4: El Sonido y la Ciencia

Físicamente, el sonido es una onda que vibra en el aire. La **Altura** es la cualidad que nos permite distinguir si un sonido es **Agudo** (frecuencia alta, vibración rápida) o **Grave** (frecuencia baja, vibración lenta). La frecuencia f de una onda sonora se mide en Hertz (Hz), donde:

$$f = \frac{1}{T}$$

(Donde T es el periodo de la vibración). ¡A menor periodo, más rápido vibra y más agudo es el sonido!

- **Tu Reto en el cuaderno:** Copia la siguiente tabla en tu cuaderno y complétala clasificando los sonidos cotidianos según su altura (Agudo o Grave) y escribe qué objeto o ser vivo de tu casa o colegio los produce:

Sonido Cotidiano	¿Agudo o Grave?	¿Quién o qué lo produce en tu entorno?
El llanto de un bebé		
El motor de un camión pesado		
El pito del profesor en educación física		
El maullido de un gato hambriento		
El trueno en una tarde de lluvia		