



Ilustre Municipalidad de Angol
Departamento de Personal

**Informe de Desempeño Personal Honorarios
Desde (mes Enero 2025)**

Nombre	Sebastián Suazo González
RUT	
Fecha de Ingreso último contrato	01 de Enero de 2025
Fecha Término	30 de Abril de 2025
Decreto Alcaldicio	000847 de 30 de Enero de 2025
Modificación de Contrato	
Nombre Jefe Directo	Administrador Municipal
Monto	\$ 326.461
Convenio Asociado al Servicio	Municipal
Imputación del gasto	215.21.04.004

Enumere las actividades o funciones específicas por las que fue contratado

Profesor de Percusión

Actividades que realizó durante el mes de Enero de 2025

Se realizaron Clases Individuales dónde se atendió a los integrantes (estudiantes) OSA, abordando desde la Teoría y Lenguaje Musical de las partituras (repertorio seleccionado), el estudio de la técnica y ejecución del instrumento, y el Repertorio de la Orquesta.

De igual forma se realizaron ensayos grupales de fila de acuerdo a la familia de instrumentos.

Se trabajó el Repertorio musical en forma Ensayo General y las actividades se realizaron en forma presencial. Se avanzó en la enseñanza y aprendizaje de nuevas obras musicales de la OSA:

- Marcha Radetzky (J.Strauss)
- Pomp and Circunstance
- Sinfonía del Nuevo Mundo
- Vals N2 (Shostakóvich)

-La Inconclusa (Shubert)

-Finlandia (Sibelius)

-La rosa y el clavel (Arr. Bianchi)

-Danza Hungara (Brahms)

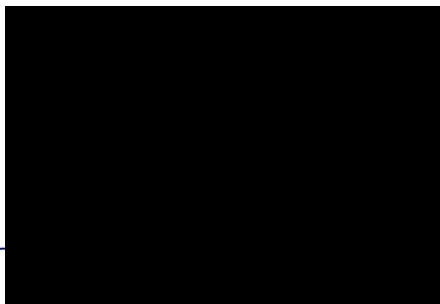
-Danzon N2 (Arturo Marquez)

-Diversas obras del Repertorio Clásico y Popular Orquestal Universal.

-Se abordaron diversas técnicas aplicadas a diferentes estilos musicales y ritmos, todo esto ejecutado en instrumentos de percusión como batería, timbales, percusiones mayores y percusiones menores.

-Se trabajó con método Stick Control aplicando control de baquetas en batería y timbales.

-Se estudió la técnica de tremolo y redobles en batería y timbales. Comenzando desde golpes simples a golpes dobles.



SEBASTIÁN SUAZO GONZÁLEZ
CNI. N° [REDACTED]




ADMINISTRADOR MUNICIPAL

Fecha de Evaluación: Angol, a 31 de Enero de 2025.