ESCENARIO REGIONAL MULTIPROPOSITO "NAIZAQUE"

DEPORTE Y CULTURA DEL JUEGO AL TURMEQUÉ

LOCALIZACIÓN

POBLACIÓN

INTRODUCCIÓN

El "Juego al Turmequé" conocido también como el "Juego al Tejo", es la actividad deportiva más representativa en Colombia, ha sufrido una transición en el tiempo siendo "Ritual y ofrendaria" pasando a "Recreativo- Cultural y Ancestral" de la Nación.

PROBLEMÁTICA

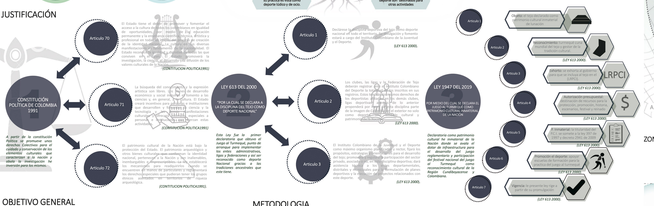
PREGUNTA PROBLEMA

¿DE QUE MANERA SE PUEDE DISÑBAR UN ESCENARIO DEPORTIVO Y CULTURAL DEL "JUEGO AL TURMEQUÉ" "TEJO" EN EL MUNICIPIO DE TURMEQUÉ, EL CUAL RESPONDA A LAS NECESIDADES Y EXIGENCIAS DE LA DECLARATORIA Y VINCULE OTRO TIPO DE ACTIVIDADES?

ÁRBOL DE PROBLEMAS

HIPÓTESIS

JUSTIFICACIÓN

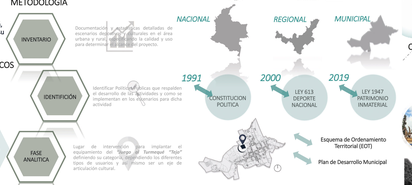


OBJETIVO GENERAL

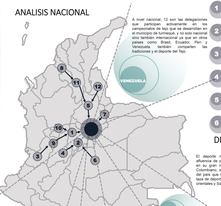
Diseñar un escenario Regional Multipropósito con enfoque al "Juego al Turmequé "Tejo" en el municipio de Turmequé, Boyacá, Colombia, el cual responda a las necesidades y las exigencias de su declaratoria y vincule otras actividades deportivas y culturales.

OBJETIVO ESPECIFICOS

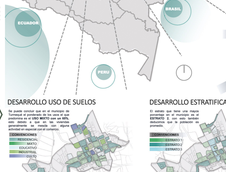
METODOLOGIA



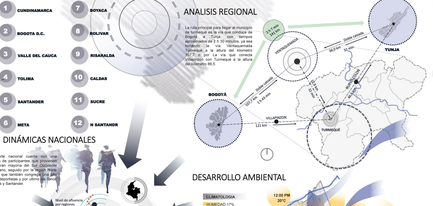
ANALISIS NACIONAL



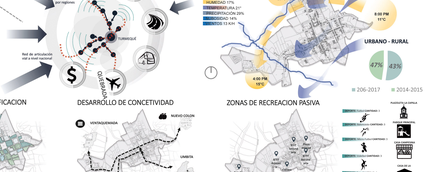
DINÁMICAS NACIONALES



ANALISIS REGIONAL



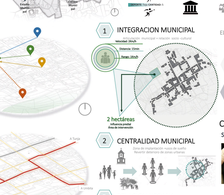
DESARROLLO AMBIENTAL



DESARROLLO USO DE SUELOS

DESARROLLO ESTRATIFICACION

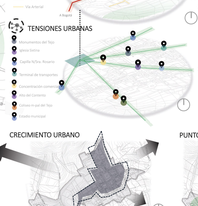
DESARROLLO DE CONCEPTIVIDAD



ZONAS DE RECREACION PASIVA

ANÁLISIS MUNICIPAL

PATRIMONIO MUNICIPAL



SISTEMA VIAL

TENSIONES URBANAS

1 INTEGRACION MUNICIPAL

2 CENTRALIDAD MUNICIPAL

3 RELACION URBANA

4 RELACIONES INTER-URBANA

ZONAS PUBLICAS

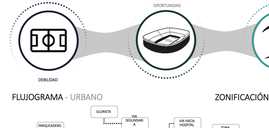
TED VIAL MUNICIPAL

CRECIMIENTO URBANO

PUNTO CATALIZADOR

CULTURA E HISTORIA EN TURMEQUÉ

FLUJOGRAMA - URBANO



ZONIFICACIÓN - URBANA

RELACIÓN OBJETO - CONTEXTO

1 TEJO LARGO

La idea del juego es tener el tejo e introducirlo en un círculo metálico llamado en el que se ubican las mechas, para el jugador que completó primero 21 puntos, ganando el juego. Los tiros se pueden realizar individualmente, en tríos o en dobles.

MEDIDAS REGLAMENTARIAS: 19.5 metros; 12.5 metros; 17.5 metros

ELEMENTOS: TEJO, MECHA, CAJA DE JUEGO

REGLAMENTO: MECHA: Consiste en quemar el tejo más cercano al bocin al momento de iniciar el juego. Se puede usar tres veces por partida. MEDIA: Consiste en quemar el tejo que se encuentra a la mitad de la distancia entre el bocin y el tejo. Se puede usar tres veces por partida. MORDIDA: Consiste en quemar el tejo que se encuentra a la mitad de la distancia entre el bocin y el tejo. Se puede usar una vez por partida. El jugador que obtenga la mecha o media la primer vez(ha, obtendrá(n) 6 puntos de la ronda anterior (si ganaron en la ronda anterior) y el jugador que obtenga la mecha o media la segunda vez(ha, obtendrá(n) 3 puntos de la ronda anterior (si ganaron en la ronda anterior). Si ninguno de los jugadores logra que su tejo quede en la mecha, media o mordida, se pondrá en marcha las rondas.

2 MINI TEJO

Es una variedad muy conocida del tejo, su forma de juego es idéntica, pero su área disminuye, que el campo, el tejo y la cancha son de menores dimensiones. Es ideal para niños y personas de la tercera edad, ya que no requiere de mucha fuerza. Es ideal para jugar en espacios pequeños.

MEDIDAS REGLAMENTARIAS: 14 metros; 7 metros; 12 metros

ELEMENTOS: TEJO, MECHA, CAJA DE JUEGO

REGLAMENTO: MECHA: Consiste en quemar el tejo más cercano al bocin al momento de iniciar el juego. Se puede usar tres veces por partida. MEDIA: Consiste en quemar el tejo que se encuentra a la mitad de la distancia entre el bocin y el tejo. Se puede usar tres veces por partida. MORDIDA: Consiste en quemar el tejo que se encuentra a la mitad de la distancia entre el bocin y el tejo. Se puede usar una vez por partida. El jugador que obtenga la mecha o media la primer vez(ha, obtendrá(n) 6 puntos de la ronda anterior (si ganaron en la ronda anterior) y el jugador que obtenga la mecha o media la segunda vez(ha, obtendrá(n) 3 puntos de la ronda anterior (si ganaron en la ronda anterior). Si ninguno de los jugadores logra que su tejo quede en la mecha, media o mordida, se pondrá en marcha las rondas.

3 TECNOTEJO

Es un juego que tiene tres origenes en el deporte tradicional colombiano, el tejo, el bowling y el golf. Se juega con una bola de bowling y un tee de golf. Se trata de lanzar la bola de bowling hacia el tee, que se encuentra a 7 metros de distancia, y tratar de que la bola se quede en el tee. Se puede jugar individualmente o en equipos de 2 o 3 personas. Cada uno tiene 3 bolas, con las cuales tienen que lanzar hacia el tee, que se encuentra a 7 metros de distancia, y tratar de que la bola se quede en el tee. Se puede jugar individualmente o en equipos de 2 o 3 personas. Cada uno tiene 3 bolas, con las cuales tienen que lanzar hacia el tee, que se encuentra a 7 metros de distancia, y tratar de que la bola se quede en el tee. Se puede jugar individualmente o en equipos de 2 o 3 personas.

MEDIDAS REGLAMENTARIAS: 14 metros; 7 metros; 12 metros

ELEMENTOS: TEJO, CAJA DE JUEGO, CONOS

REGLAMENTO: La diferencia del tejo original, en el Tecno tejo se tienen tres personas, "tejo", bowling y golf. Tiene dos modos de juego: individual y en equipos de 2 o 3 personas. Cada uno tiene 3 bolas, con las cuales tienen que lanzar hacia el tee, que se encuentra a 7 metros de distancia, y tratar de que la bola se quede en el tee. Se puede jugar individualmente o en equipos de 2 o 3 personas. Cada uno tiene 3 bolas, con las cuales tienen que lanzar hacia el tee, que se encuentra a 7 metros de distancia, y tratar de que la bola se quede en el tee. El jugador que obtenga la mecha o media la primer vez(ha, obtendrá(n) 6 puntos de la ronda anterior (si ganaron en la ronda anterior) y el jugador que obtenga la mecha o media la segunda vez(ha, obtendrá(n) 3 puntos de la ronda anterior (si ganaron en la ronda anterior). Si ninguno de los jugadores logra que su tejo quede en la mecha, media o mordida, se pondrá en marcha las rondas.

4 CORN HOLE

Cada uno cuenta 8 bolas, del color que escoja, con las cuales tienen que lanzar a 8 metros del tablero. 4 a 4 y 2 a 2.

Cuando los 8 bolas están lanzadas, se cuentan los puntos.

Los puntos se ganan de la siguiente manera: Si una bola queda encima del tablero, se cuenta 1 punto. Si una bola que cae al costado del tablero se cuenta, se cuenta 3 puntos. Si una bola que cae al costado del tablero y se mete en el hoyo, se cuenta 4 puntos. Si una bola que cae al costado del tablero y se mete en el hoyo, se cuenta 6 puntos.

JUEGO INDIVIDUAL UN SENTIDO

Cuando los 8 bolas están lanzadas, se cuentan los puntos.

JUEGO PAREJAS DOBLE SENTIDO

Cuando los 8 bolas están lanzadas, se cuentan los puntos.

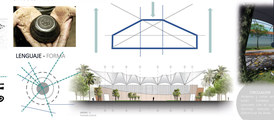
Los puntos que quedan en el tablero cuentan 1 punto.

Los que caen al costado del tablero cuentan 3 puntos.

Los que caen al costado del tablero y se meten en el hoyo cuentan 4 puntos.

Si una bola que quedó en el tablero cuenta 1 punto y una bola que cae al costado del tablero y se mete en el hoyo cuenta 6 puntos, el equipo que obtuvo el punto de la ronda anterior, obtendrá 3 puntos de la ronda anterior (si ganaron en la ronda anterior) y el equipo que obtuvo el punto de la ronda anterior, obtendrá 6 puntos de la ronda anterior (si ganaron en la ronda anterior). Si ninguno de los jugadores logra que su tejo quede en la mecha, media o mordida, se pondrá en marcha las rondas.

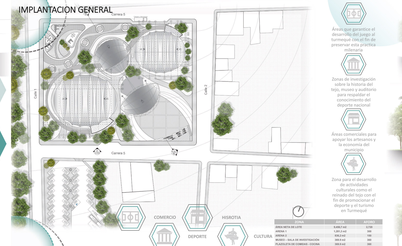
COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA – VOLUMEN



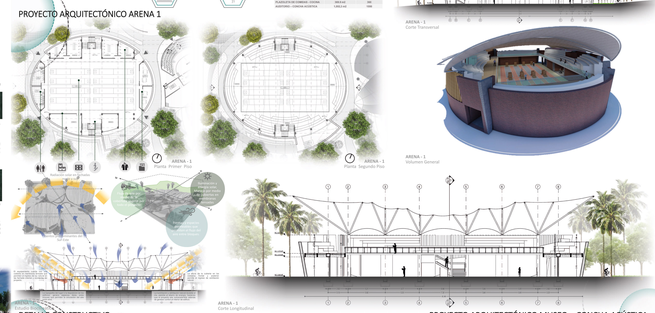
SISTEMA CONSTRUCTIVO

MEMORIA DE DISEÑO

IMPLANTACION GENERAL



PROYECTO ARQUITECTÓNICO ARENA 1



DETALLE CONSTRUCTIVO

PROYECTO ARQUITECTÓNICO MUSEO – CONCHA ACÚSTICA

RELACIONES ESPACIALES

UNIVERSIDAD La Gran Colombia — Facultad de Arquitectura
ESCENARIO REGIONAL MULTIPROPOSITOS "NAIZAQUE"
DEPORTE Y CULTURA DEL JUEGO AL TURMEQUÉ
INTEGRANTES:
DOCENTE:
AREA: OPCIÓN DE ÉNFASIS
FECHA: JUNIO 12 DEL 2020
OPCIÓN DE ENFASIS
PROGRAMA ACADÉMICO: NIVEL X
UNIVERSIDAD La Gran Colombia — Facultad de Arquitectura
ESCENARIO REGIONAL MULTIPROPOSITOS "NAIZAQUE"
DEPORTE Y CULTURA DEL JUEGO AL TURMEQUÉ
INTEGRANTES:
DOCENTE:
AREA: OPCIÓN DE ÉNFASIS
FECHA: JUNIO 12 DEL 2020
OPCIÓN DE ENFASIS
PROGRAMA ACADÉMICO: NIVEL X
UNIVERSIDAD La Gran Colombia — Facultad de Arquitectura
ESCENARIO REGIONAL MULTIPROPOSITOS "NAIZAQUE"
DEPORTE Y CULTURA DEL JUEGO AL TURMEQUÉ
INTEGRANTES:
DOCENTE:
AREA: OPCIÓN DE ÉNFASIS
FECHA: JUNIO 12 DEL 2020
OPCIÓN DE ENFASIS
PROGRAMA ACADÉMICO: NIVEL X