Superficies múltiples continuas de interacción grupal infantil: Ka-zoo.
DIS2692

La presente propuesta está contextualizada bajo la actual pandemia que ha envuelto al mundo en los últimos dos años, buscando resolver un problema relevante que afecta a infantes: la interacción al momento de utilizar un mobiliario para actividades escolares que por lo general, los mantiene en una posición rígida y predispuesta por la jornada.

El levantamiento de datos se lleva a cabo en el taller de Diseño, Mercado y Producto del séptimo semestre de la carrera Diseño en la Universidad Austral de Chile bajo la premisa de entregar una solución tanto ergonómica como integral en un objeto de carácter industrial, enfocado especialmente en el rango de edades definidas como 4 a 8 años, con las cuáles se trabaja en el proyecto para el registro de la propuesta final.

Tras observar la posición y postura de un infante utilizando una mesa y silla común, se pueden evidenciar la rigidez de la postura del infante utilizando el mobiliario, y los nulos puntos de apoyo inferiores que tiene (los pies, finalmente, no alcanzan a tocar el suelo), esto último debido a que las medidas no son especificadas para su edad.
La rigidez en la posición de un infante con mobiliario que no se adecúa a sus necesidades ni medidas, hace énfasis directamente en una mala postura, y con ello, un sinfín de problemas que pueden afectar a su correcto crecimiento y desarrollo.

La sustentabilidad está arraigada en el proyecto desde las bases de su creación, donde se utilizan árboles de la zona como es el coigue, árbol frondoso con apariencia gris oscura en su corteza, predominante en sectores del bosque chileno y abundante en las regiones del sur, la madera ampliamente empleada en construcción. Este árbol es de fácil crecimiento, por lo cual no significará un problema medioambiental o sustentabilidad a largo plazo.

La solución formal se compone en un **mobiliario con superficies múltiples continuas de interacción grupal infantil** donde se toman elementos del juego propio de la edad y el trabajo escolar, fusionándose en una alternativa al mobiliario escolar actual, y proponiendo una alternativa innovadora que rompe con la posición rígida del niño. Este mobiliario puede albergar desde un niño hasta cuatro al mismo tiempo en sus tres superficies de trabajo, donde en dos de ellas el niño puede montarse, sentarse o descansar, según sus necesidades. También, las medidas de la propuesta son específicamente resueltas para poder unir dos de ellas y así formar un conjunto interactivo, entre objeto y objeto, considerando prioridad la movilidad constante y libre del niño.

Se pone en valor la riqueza y versatilidad de la estructura, siendo sus tres superficies a sesenta centímetros del suelo, a cuarenta y cinco centímetros del suelo, y la última a treinta centímetros del suelo), las que pueden utilizar como asiento y superficie de apoyo o trabajo, dependiendo de sus estaturas o incluso imaginación.

Como procesos productivos, se llevará a cabo un proceso de multilaminado por radiofrecuencia a láminas como planchas contra el sentido de la fibra de tamaño estándar (265 cm x 120 cm). El espesor de cada lámina será de 1,5 cm, por lo cual se necesitarían mínimamente 15 láminas de 0,1 cm de espesor para este proceso. Las láminas tienen un ancho de 120 cm y el largo puede ser variado, por lo cual se pueden cortar 2 moldes (la parte más ancha del producto es 60 cm) en cada plancha. En cuanto al largo, puede ser cortado de forma personalizada a 265 cm.

La funcionalidad está ligada con la propuesta de valor de la intervención del juego en el área escolar. El enfoque de la funcionalidad es la vista de este mobiliario como un sinfín de oportunidades, movimientos o posiciones, y no una estructura inalterable. Se propone romper con los esquemas del individualismo en contexto escolar, uniendo las estructuras entre sí para un conjunto de mobiliarios, y así fomentar el trabajo en equipo con más niños. Este proceso ayuda a imitar el ambiente de una sala de clases con la interacción grupal, recuperando el sistema de escolaridad con ello.
El niño podrá utilizar el mobiliario de distintas maneras, sin obligarlo a permanecer en una sola postura durante la jornada.

Las oportunidades de innovación se enfocan en dos áreas: problemas de mobiliario en el espacio cotidiano actual y la cualidad de la madera como material suficiente para sintetizar en una única pieza, un objeto capaz de resolver un problema. En el primer área, se tiene consciencia de cómo los adultos muchas veces adaptan estaciones de trabajo para sus niños que muchas veces suelen ser una silla y una mesa común, muchas veces no se toma en cuenta que la postura de un niño de esa edad no tiene las mismas competencias que un adulto, y el niño termina con una mala postura en el mobiliario de casa. Aquí, este proyecto resuelve el problema teniendo como base las medidas generales de los niños, sus posturas y la interacción con el mobiliario, intentando recrear esa capacidad de juego en sus tareas escolares.
Como segunda área, se pone en valor el aprovechamiento de la madera, como material suficiente para la sintetización y resolución de una problemática compleja. Sin tornillos, sin intervención de otros materiales, se crea una estructura íntegra que recoge y recopila los requerimientos básicos y transforma en ello una propuesta de vinculación del infante al mobiliario.
Con este mobiliario se propone crear una forma de resolver ese problema, sin desviarse de la simpleza del diseño y el cómo proponer desde un punto sintético sin necesidad de agregar elementos de más al diseño.