



## ¿Cómo se manifiesta y estimula la inteligencia espacial?

Gloria Romero Carbajal

**Esbozo:** a partir de la Teoría de las Inteligencias Múltiples del Dr. Howard Gardner, la inteligencia espacial se establece como una capacidad que pertenece a la biología del ser humano y que, en sí misma, constituye un sistema simbólico de relaciones. Esta inteligencia, como capacidad, no representa un hecho dado sino que constituye una habilidad que puede desarrollarse mediante un programa de estimulación específico.

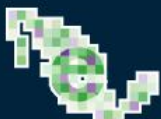
La inteligencia espacial desarrolla la capacidad para diferenciar formas y objetos, incluso cuando se ven desde diferentes ángulos, así como para distinguir y administrar la idea de espacio, elaborar y utilizar mapas y otras formas de representación; también, para identificar y situarse en el mundo visual con precisión, efectuar transformaciones sobre las percepciones, imaginar un



© Facultad  
de Psicología



PSICOLOGÍA



México



movimiento o desplazamiento interno entre las partes de una configuración y ser capaz de recrear aspectos de la experiencia visual, incluso sin estímulos físicos relevantes.

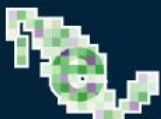
Abarca la capacidad de pensar en tres dimensiones, y permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Se halla presente en pilotos, marinos, escultores, pintores y arquitectos, entre otros. Se manifiesta en los alumnos que estudian mejor con gráficas, esquemas y cuadros, pues se nota que les gusta hacer mapas conceptuales y mentales, además de que entienden muy bien planos y croquis.



© Facultad  
de Psicología



PSICOLOGÍA



México



Esta inteligencia es importante para ubicarnos en diversas localidades, para reconocer escenas y objetos cuando trabajamos con representaciones gráficas en mapas, gráficos o formas geométricas, en la sensibilidad para captar metáforas, en la creación de imágenes reales que asocian la descripción teórica con lo que existe de práctico e, incluso, cuando, mediante la imaginación, construimos una fantasía con apariencia real.

La resolución de problemas espaciales se aplica a la navegación y al uso de mapas como sistema notacional. Otro tipo de resolución de problemas espaciales aparece en la visualización de un objeto visto desde un ángulo diferente y en el juego de ajedrez. Las artes visuales también emplean esta inteligencia en el uso que hacen del espacio.

El hemisferio derecho del cerebro es la sede más importante del cálculo espacial; las lesiones en la región posterior derecha provocan daños en la habilidad para orientarse en un lugar, para reconocer caras o escenas o para apreciar pequeños detalles.

El estímulo de la inteligencia espacial puede fomentarse de distintas maneras y existen estrategias para cada edad. En los niños, contar historias es importante, pero terminarlas no siempre lo es. Es esencial que el niño pueda interactuar con la historia narrada presentando el final o los fragmentos que presuponen una continuidad. En el aula, los relatos iniciados por el profesor deben tener una continuidad interactiva, que, en vez de vagar libre y dispersa, mantenga un hilo conductor seguro.

El profesor no sabe cómo terminará el relato que inició, pero sabe que las divagaciones de los alumnos deben tener límites y que, cuando esté terminado, el relato debe formar parte de un conjunto. Cualquier juego en el que intervenga la imaginación fomenta el desarrollo de esta inteligencia.

Otra manera de estimular esta inteligencia es pedirles a los niños su opinión en relación con los hechos de la vida cotidiana, sin la preocupación de que sean ciertas o correctas sus opiniones.

La tormenta de ideas es otra forma estimulante para el desarrollo de la inteligencia espacial, y un medio muy saludable de jugar a identificar cómo sería la forma de una composición vista desde arriba o desde otros puntos de vista. Los cuatro principios básicos de la tormenta de ideas son:



1. Debe prohibirse toda crítica en la primera fase de la tormenta de ideas (fase creativa).
2. Será acogida toda idea, por loca que parezca.
3. Cuanto mayor sea el número de ideas, más fácil será seleccionarlas. Es válido combinar nuevas ideas con algunas ya expuestas. También se estimula la inteligencia espacial con el reto de hacer dibujos, entre más creativos e imaginativos, mejor. Toda navegación por lo imaginario ayuda a la ubicación espacial. El juego de ajedrez es una importante herramienta de la centralidad espacial, así como solicitarle al estudiante que establezca rutas o caminos para llegar de su hogar a diversos sitios (escuela, banco, centros comerciales, teatro, etc).
4. Es válido combinar nuevas ideas con algunas ya expuestas.

Las actividades recomendadas para el desarrollo de esta inteligencia son la elaboración de narraciones interactivas, descripciones en general, discusiones e interpretaciones colectivas que asocien lo real con lo imaginario, separación de la creatividad respecto de la mentira, utilización de distintos lenguajes para la expresión, las clases de artes marciales, natación, danza, teatro.

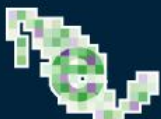
También estimulan esta inteligencia los juegos espaciales, los juegos de mesa, los juegos de pelota, los videojuegos, la alfabetización y la lectura de los signos cartográficos (mapas), la elaboración de mapas mentales, gráficas, dibujos, laberintos, diseño de objetos, estudios de casos y el estudio de la Geografía e historia con películas de las zonas geográficas (programas de Discovery Channel).



© Facultad  
de Psicología



PSICOLOGÍA



México



### Referencias bibliográficas:

ANTUNES, C. *Las inteligencias múltiples. Cómo estimularlas y desarrollarlas*. México, Alfaomega, 2002.

BUSH, Wilma Jo, y Taylor, Giles Marian. *Cómo desarrollar las aptitudes psicolingüísticas. Ejercicios prácticos*. México, Roca - Educación / Didáctica, 1985.

BUZAN, Tony. *Usted es más inteligente de lo que cree*. Madrid, Editorial Urano, 2004.

DOMAN, Glenn. *Cómo enseñar a leer a su bebé*. Madrid, Aguilar, 1998.

-----*Cómo multiplicar la inteligencia de su bebé*. Madrid, EDAF, 1997.

GARDNER, Howard. *Estructuras de la mente*. México, Fondo de Cultura Económica, 1987.

-----*Inteligencias múltiples*. Madrid, Paidós, 1995.

-----*La mente no escolarizada*. Madrid, Paidós, 1993.

-----*El Proyecto Spectrum*. Madrid, Morata, 2000.

-----*La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Madrid, Paidós, 1999.

-----*La Inteligencia reformulada*. Madrid, Paidós, 1999.

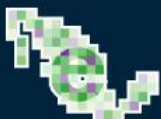
PERRY, Susan K. *Piensa rápido. Divertidos y originales juegos mentales para niños inteligentes*. México, Selector, 1994.



© Facultad  
de Psicología



PSICOLOGÍA



México



**PROYECTO ACADÉMICO**  
PATRICIA MERAZ RÍOS

**REVISIÓN TÉCNICA**  
PATRICIA MERAZ RÍOS  
NOEMÍ DÍAZ GAYTÁN  
ALEJANDRA MERAZ RÍOS  
GUSTAVO ALONSO VÁZQUEZ DOMÍNGUEZ

**Derechos reservados © 2006**  
DIVISIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA  
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
Av. Universidad 3004 México, D.F.

Queda rigurosamente prohibida, sin autorización escrita de los titulares del "Copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo público.

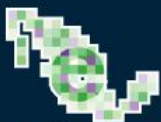
ISBN  
Elaborado en México



® Facultad  
de Psicología



PSICOLOGÍA



México