

Técnicas de DIR/Floortime para la intervención en niños con TEA. A propósito de un caso

Marta Díez González*, Helena de Diego Martín*, Estibaliz Pérez Fernández de Landa***, Ángela Osorio Guzmán**, M^a del Rosario Hernando Segura**, Rocío Gordo Seco **

* M.I.R Psiquiatría. ** F.E.A Psiquiatría Unidad de Salud Mental Infanto- Juvenil. Complejo Asistencial Universitario de Burgos. ***F.E.A Psiquiatría Unidad de Salud Mental Infanto- Juvenil. Red de Salud Mental Araba

INTRODUCCIÓN

El “tiempo de suelo” es el centro del modelo DIR/Floortime y constituye el componente de terapia de juego de un programa para niños que tienen dificultades de desarrollo como el TEA. Floortime es una técnica en la que el terapeuta se sienta en el suelo para jugar con el niño.

Está dividida en dos áreas:

1. La primera consiste en seguir el juego del niño para que se sienta comprendido y reafirmado.
2. La segunda implica entrar en el mundo del niño y llevarlo a una experiencia emocional compartida con el fin de ayudarlo a dominar las capacidades emocionales y funcionales del desarrollo.

CASO CLÍNICO

Varón, 8 años, diagnosticado de TEA, que juega continuamente a alinear coches, sin avanzar más allá en el juego. El terapeuta se sienta en el suelo y se une a su juego alineando coches. Cuando el niño se da cuenta que el terapeuta no redirige su juego empieza a sentirse cómodo con su participación y pone atención. En ese momento el terapeuta esconde algunos coches en sus manos, las abre para que aparezcan los coches y las vuelve a cerrar preguntando ¿en qué mano están? El niño ahora curioseas y toca las manos del terapeuta intentando recuperar los coches, lográndose así ampliar el juego recíproco.

RESULTADOS

Los tres aspectos principales del enfoque DIR son:

- **D:** se refiere al marco de referencia del **desarrollo** del niño.
- **I:** se refiere a las diferencias **individuales**, subyacentes, neurológicas del niño.
- **R:** se refiere a las **relaciones** y tipos de interacciones que se tienen con las personas del entorno.

CONCLUSIONES

La referencia social es el precursor de la comunicación verbal y uno de los elementos que conforman las futuras habilidades de comunicación. A través del juego el adulto se pone al nivel del desarrollo del niño y le ayuda a ampliar sus círculos de comunicación y a fortalecer sus habilidades.

BIBLIOGRAFÍA

- O'Connor, K. J., Schaefer, C. E., & Braverman, L. D. (2017). *Manual de terapia de juego*. Editorial El Manual Moderno.
- Hierro, V. C., & Abelenda, J. (2012). El modelo DIR®/Floortime™: un abordaje relacional e interdisciplinar para las dificultades de relación y comunicación. *Norte de salud mental*, 10(44), 54-61.