

# Educação Especial e Inclusão

• 2 ECTS

• 1.º Ano, 2.º Semestre

## | Área Científica

Área Educacional Geral (AEG)

## | Objetivos de Aprendizagem

No final da UC os estudantes deverão ser capazes de:

- a) Conhecer em termos gerais as características dos estudantes com NEE, sabendo identificar situações de risco decorrentes da deficiência ou doença crónica, sabendo selecionar informação pertinente para a sua atuação como professor.
- b) Inventariar as estratégias e as técnicas de intervenção para poder optar na sua atuação pelos processos mais condizentes com o perfil da criança /família.
- c) Compreender as suas responsabilidades à luz do quadro legal vigente.
- d) Aplicar modelos de IP, no que concerne ao papel esperado de um professor.

## | Conteúdos Programáticos

1. Necessidades Educativas Especiais de Carácter Prolongado

1.1. Desenvolvimento normal

- a. Desenvolvimento cognitivo;
- b. Desenvolvimento sensorio motor;
- c. Desenvolvimento afetivo;
- d. Desenvolvimento social;
- e. Desenvolvimento linguístico

1.2. Perturbações do desenvolvimento, sinais de alarme e intervenção

- a. Perturbações sensoriais;
- b. Perturbações de linguagem;
- c. Perturbações de comportamento;
- d. Alterações motoras;
- e. Deficiência mental;
- f. Autismo;

1.3 Atraso global de desenvolvimento.

2. Em Portugal: legislação atual e sua repercussão no desenvolvimento da IP.
3. Estratégias e Técnicas de Intervenção em Intervenção Precoce
  - 3.1 A utilização de materiais de apoio como promotores da relação entre técnico / família / criança;
  - 3.2 O jogo como promotor do desenvolvimento infantil
  - 3.3 A utilização de programas como facilitadores de estratégias reflexivas - Programa Portage.

## **| Metodologia de Ensino**

O processo de ensino e aprendizagem é, quanto à parte presencial, concentrado num curto período de tempo. A parte a distância baseia-se nas interações e partilha de ideias entre estudantes e entre estudantes e docente, sendo mediada pela plataforma interativa de aprendizagem da instituição (Blackboard) e de outros ambientes virtuais criados para o efeito através de ferramentas digitais como os *blogs*, *wikis*, *google drive*, entre outras.