

Medida de Engajamento, Independência e Relações Sociais em sala de aula

ClaMEISR

Original: R. A. McWilliam (2014)

Traduzido para português - Brasil por Vanessa de Melo Barros e Patricia Carla de Souza Della Barba, Universidade Federal de São Carlos, Programa de Pós-Graduação em Terapia Ocupacional, 2018.

Instruções

Um professor que observou a criança em sala de aula durante pelo menos 2 semanas circula um número (1, 2 ou 3) para cada item.

Pontuação

Calcule a porcentagem de itens dominados (por exemplo, pontuação de 3) em cada rotina e para todo o instrumento. Se útil, calcule a porcentagem de itens dominados em cada domínio nas três colunas da direita. Por exemplo, existem 5 itens de engajamento (E) em Música. Em quantos itens E, a criança marcou 3? Divida esse número pelo número total de itens E em Música (5) e multiplique por 100. Esta é a pontuação de engajamento para Música. Se uma rotina tem <3 itens em um domínio, não calcule a pontuação dessa rotina. Por exemplo, a lavagem das mãos tem apenas um item E e um item RS, portanto, nenhuma porcentagem deverá ser calculada para esses dois domínios na lavagem das mãos.

Faça o mesmo para todo o instrumento: quantos itens E receberam 3 do número total de itens E no ClaMEISR? Essa é a pontuação total de engajamento da criança. Um método alternativo para a obtenção de uma pontuação de engajamento geral é a média de todos os escores de engajamento de rotina. Faça o mesmo com quaisquer outros domínios de interesse nas últimas três colunas (outros domínios funcionais, domínios de desenvolvimento ou resultados da primeira infância).

Uso de Intervenção

As habilidades que a criança ainda não dominou ou talvez sim, podem ser candidatas para programação individualizada. As famílias podem estar interessadas em ter algumas delas como metas no programa de educação individual (PEI). No Modelo Unificado de Intervenção Precoce 0-5, defendemos metas funcionais específicas, como essas habilidades, no PEI, em vez de metas amplas e então objetivos específicos. O ClaMEISR é um perfil funcional que ajuda a equipe, é claro, incluindo a família, a determinar quais rotinas são adequadas para os interesses e habilidades da criança e quais as que não são tão boas. O perfil pode ser utilizado para fazer mudanças nas rotinas, na instrução da criança ou nas expectativas da equipe. Finalmente, o ClaMEISR, administrado a cada 6 meses, é uma valiosa ferramenta de monitoramento de progresso.

1. Chegada	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
1.1 Brinca sem chorar dentro de 20 minutos da saída dos pais	3	1	2	3	E	S	1
1.2 Brinca sem chorar após saída dos pais	3	1	2	3	E	S	1
1.3 Responde ao cumprimento do adulto	3	1	2	3	RS	CM	1
1.4 Entra no local por vontade própria (incluindo motorizado)	3	1	2	3	I	M	3
1.5 Segue instruções	3	1	2	3	E	CG	2
1.6 Coloca objetos no armário	3	1	2	3	I	A	3
1.7 Pendura casaco	3	1	2	3	I	A	3
1.8 Retira casaco	3	1	2	3	I	A	3
1.9 Escolhe o que fazer ou com o que brincar	3	1	2	3	E	CG	3
1.10 Sai do carro com ajuda (mas não carregado)	3	1	2	3	I	M	3
1.11 Segue toda rotina de chegada sem orientação	3	1	2	3	E	CG	1
1.12 Fala com adultos utilizando frases de uma única palavra	3	1	2	3	RS	CM	2
1.13 Fala com adultos usando combinação de duas palavras	3	1	2	3	RS	CM	2
1.14 Fala com adultos utilizando frases completas	3	1	2	3	RS	CM	2
1.15 Fala com adultos sobre o passado (ex: noite passada)	4	1	2	3	RS	CM	2
1.16 Fala com adulto sobre o futuro (ex: hoje mais tarde)	5	1	2	3	RS	CM	2
1.17 Indica reconhecimento de seu nome escrito (ex: no armario, na folha)	5	1	2	3	E	CG	
2. MÚSICA	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
2.1 Faz sons vocais	3	1	2	3	RS	CM	2
2.2 Bate palmas na musica ou no aplauso	3	1	2	3	E	M	2
2.3 Imita movimentos	3	1	2	3	RS	CG	2
2.4 Escolhe sons ou musicas	3	1	2	3	RS	CM	2
2.5 Usa fones de ouvido	3	1	2	3	E	A	3

^a Domínio funcional: E = engajamento, I = independência, RS = Relações sociais.

^b Domínio de desenvolvimento: A = adaptativo, CG = cognitivo, CM = comunicação, M = motor, S = social.

^c Resultados: 1 = relações sociais positivas, 2 = Aquisição e utilização de conhecimento e habilidades, 3 = ação para atender necessidades.

2.6 Canta músicas	3	1	2	3	RS	CM	2
2.7 Segue instruções da musica	3	1	2	3	E	CG	2
2.8 Dança sozinho	3	1	2	3	I	M	3
2.9 Participa de banda ou desfiles (apresentações musicais de datas comemorativas, comemorações)	3	1	2	3	E	M	1
2.10 Toca instrumento	3	1	2	3	I	M	2
2.11 Dança com outros (outras crianças)	4	1	2	3	I	M	1
2.12 Varia ritmos adequadamente	5	1	2	3	E	CG	2
3. Banheiro	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
3.1 Indica quando está molhado	3	1	2	3	RS	A	3
3.2 Participa do momento do banheiro quando direcionado por um adulto	3	1	2	3	E	A	3
3.3 Leva mãos com ajuda	3	1	2	3	I	A	3
3.4 Senta no vaso sanitário	3	1	2	3	I	M	3
3.5 Fica sentado no vaso sanitario por tempo apropriado	3	1	2	3	E	A	3
3.6 Aperta a descarga	3	1	2	3	I	A	3
3.7 Após indicação que precisa ir ao banheiro, consegue segurar até chegada no vaso sanitário	3	1	2	3	E	M	3
3.8 Diz (ex: com palavras ou sinais) quando precisa ir ao banheiro	3	1	2	3	RS	CM	3
3.9 Fica 2 horas sem acidentes	3	1	2	3	E	A	3
3.10 Sobe as calças	4	1	2	3	I	A	3
3.11 Desce as calças	4	1	2	3	I	A	3
3.12 Espera em fila	4	1	2	3	E	A	1
3.13 Lava mãos independentemente	4	1	2	3	I	A	3
3.14 Levanta o zíper (fecha zíper)	4	1	2	3	I	A	3
3.15 Se limpa com ajuda	4	1	2	3	I	A	3
3.16 Se limpa independentemente	4	1	2	3	I	M	3
3.17 Aperta botão de pressão	5	1	2	3	I	M	3

^a Domínio funcional: E = engajamento, I = independência, RS = Relações sociais.

^b Domínio de desenvolvimento: A = adaptativo, CG = cognitivo, CM = comunicação, M = motor, S = social.

^c Resultados: 1 = relações sociais positivas, 2 = Aquisição e utilização de conhecimento e habilidades, 3 = ação para atender necessidades.

3.18 Fecha botão	5	1	2	3	I	M	3
4. Fora (Parque)	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func ^a	Des ^b	Res ^c
4.1 Balança com ajuda	3	1	2	3	I	M	3
4.2 Brinca com objetos na caixa de areia por pelo menos 5 minutos	3	1	2	3	E	CG	2
4.3 Anda ou se move por vontade própria (incluindo motorizado)	3	1	2	3	I	M	3
4.4 Corre	3	1	2	3	I	M	3
4.5 Brinca de pega – pega	3	1	2	3	RS	S	1
4.6 Sobe no balanço	3	1	2	3	I	M	3
4.7 Brinca na água	3	1	2	3	E	CG	2
4.8 Tira o casaco	3	1	2	3	I	A	3
4.9 Faz fila	3	1	2	3	E	CG	1
4.10 Fica com as mãos sujas (por fazer jardinagem, explorar etc.)	3	1	2	3	E	A	2
4.11 Desce no escorregador	3	1	2	3	I	M	3
4.12 Sobe escadas nos equipamentos do parque	3	1	2	3	I	M	3
4.13 Coloca o casaco	3	1	2	3	I	A	3
4.14 Chuta a bola	3	1	2	3	I	M	3
4.15 Brinca em pelo menos 3 brinquedos do parquinho	3	1	2	3	E	A	3
4.16 Joga bola grande por baixo da mão (movimento de basquete)	3	1	2	3	I	M	3
4.17 Espera em fila por 1 minuto	3	1	2	3	E	CG	1
4.18 Revezas	3	1	2	3	RS	S	1
4.19 Mostra interesse por besouros/insetos	3	1	2	3	E	CG	2
4.20 Usa palavras ou sinais	3	1	2	3	RS	CM	2
4.21 Escala objetos além da escada do escorregador	3	1	2	3	I	M	3
4.22 Pedala triciclo	3	1	2	3	I	M	3
4.23 Se engaja em brincadeiras de faz de conta	3	1	2	3	E	CG	2
4.24 Caminha para dentro e fora do parque	3	1	2	3	I	M	3
4.25 Brinca adequadamente e aventureiramente	4	1	2	3	E	A	2
4.26 Pega bola	4	1	2	3	I	M	3

^a Domínio funcional: E = engajamento, I = independência, RS = Relações sociais.

^b Domínio de desenvolvimento: A = adaptativo, CG = cognitivo, CM = comunicação, M = motor, S = social.

^c Resultados: 1 = relações sociais positivas, 2 = Aquisição e utilização de conhecimento e habilidades, 3 = ação para atender necessidades.

4.27 Uma vez de volta pra dentro, lava as mãos	4	1	2	3	E	A	3
4.28 Mostra interesse em coisas que crescem (flores, arvores etc.)	5	1	2	3	E	CG	2
4.29 Joga pequena bola por cima da mão	5	1	2	3	I	M	3
4.30 Balança independentemente	5	1	2	3	I	M	3
5. Lavando as mãos	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
5.1 Segue instruções	3	1	2	3	RS	S	2
5.2 Vai para a pia independentemente (incluindo motorizado)	3	1	2	3	I	M	3
5.3 Segue toda a rotina de lavar as mãos com algumas orientações	4	1	2	3	I	CG	3
5.4 Esfrega as mãos debaixo da agua	4	1	2	3	I	A	3
5.5 Pega papel toalha (ou toalha)	4	1	2	3	I	A	3
5.6 Molha as mãos	4	1	2	3	I	A	3
5.7 Coloca papel toalha no lixo	4	1	2	3	I	A	3
5.8 Seca as mãos	4	1	2	3	I	A	3
5.9 Abre a torneira	4	1	2	3	I	A	3
5.10 Coloca sabonete nas mãos	4	1	2	3	I	A	3
5.11 Fecha a torneira com toalha	5	1	2	3	I	A	3
5.12 Espera sua vez quando preciso	5	1	2	3	E	CG	1
5.13 Segue toda a rotina de lavar as mãos sem orientações	5	1	2	3	I	CG	3
6. Roda	Age	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
6.1 Senta no chão	3	1	2	3	E	M	1
6.2 Movimenta-se durante a musica	3	1	2	3	E	M	2
Movimenta-se para a roda sem problemas	3	1	2	3	E	CG	1
6.4 Movimenta-se da roda sem problemas (sair da roda)	3	1	2	3	E	CG	1
6.5 Segue instruções	3	1	2	3	RS	S	2
6.6 Mantém mãos e pés para ele ou ela mesmo (consegue ficar parado)	3	1	2	3	RS	S	1

^a Domínio funcional: E = engajamento, I = independência, RS = Relações sociais.

^b Domínio de desenvolvimento: A = adaptativo, CG = cognitivo, CM = comunicação, M = motor, S = social.

^c Resultados: 1 = relações sociais positivas, 2 = Aquisição e utilização de conhecimento e habilidades, 3 = ação para atender necessidades.

6.7 Canta, vocaliza ou se comunica de alguma forma enquanto esta cantando musica	3	1	2	3	RS	CM	2
6.8 Interaçao com adultos	3	1	2	3	RS	CM	1
6.9 Interaçao com pares	3	1	2	3	RS	CM	1
6.10 Espera sua vez	3	1	2	3	E	CG	1
6.11 Responde perguntas	3	1	2	3	RS	S	2
6.12 Discute coisas do passado	5	1	2	3	RS	CG	2
7. Refeições/Lanches	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
7.1 Senta na cadeira	3	1	2	3	E	M	3
7.2 Come uma variedade de comidas	3	1	2	3	E	A	3
7.3 Alimenta-se sozinho com colher	3	1	2	3	I	A	3
7.4 Alimenta-se sozinho com garfo	3	1	2	3	I	A	3
7.5 Não coloca a mão em outros pratos	3	1	2	3	RS	A	1
7.6 Usa palavras ou sinais	3	1	2	3	RS	CM	2
7.7 Pede mais	3	1	2	3	RS	CM	3
Vai para a refeição/lanche sem problema	3	1	2	3	E	CG	1
7.9 Volta da refeição/lanche sem problema	3	1	2	3	E	CG	1
7.10 Bebe em copo aberto (sem bico)	3	1	2	3	I	A	3
7.11 Responde a iniciativa de um adulto	3	1	2	3	RS	CM	1
7.12 Responde a iniciativas dos pares	3	1	2	3	RS	CM	1
7.13 Diz não ou outra coisa para recusa	3	1	2	3	RS	CM	3
7.14 Faz pedidos além de usar a palavra “mais”	3	1	2	3	RS	CM	2
7.15 Inicia interação com adultos	3	1	2	3	RS	S	1
7.16 Inicia interação com pares	3	1	2	3	RS	S	1
7.17 Tira o próprio prato e copo	3	1	2	3	E	A	3
7.18 Fica na cadeira por um período apropriado de tempo	4	1	2	3	E	A	1
7.19 Seve-se nas tigelas (self-service)	4	1	2	3	I	A	3
7.20 Espera sua vez	4	1	2	3	E	CG	1

^a Domínio funcional: E = engajamento, I = independência, RS = Relações sociais.

^b Domínio de desenvolvimento: A = adaptativo, CG = cognitivo, CM = comunicação, M = motor, S = social.

^c Resultados: 1 = relações sociais positivas, 2 = Aquisição e utilização de conhecimento e habilidades, 3 = ação para atender necessidades.

7.21 Quando apropriado, pede ajuda (nem muito cedo, nem muito tarde)	4	1	2	3	RS	CM	3
7.22 Quando encontra um desafio, persiste	5	1	2	3	E	CG	3
8. Pequeno grupo liderado pelo professor	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
8.1 Segue instruções	3	1	2	3	RS	CG	2
8.2 Presta atenção quando outros estão falando	3	1	2	3	E	CM	1
8.3 Vai para a atividade sem problemas	3	1	2	3	E	CG	1
8.4 Deixa a atividade sem problemas	3	1	2	3	E	CG	1
8.5 Usa materiais apropriadamente	3	1	2	3	E	CG	2
8.6 Usa palavras ou sinais	3	1	2	3	RS	CM	2
8.7 Responde a perguntas	3	1	2	3	RS	CM	2
8.8 Interage com pares	3	1	2	3	RS	S	1
8.9 Revezas	3	1	2	3	E	CG	1
8.10 Divide/Compartilha itens	3	1	2	3	RS	S	1
8.11 Fica na atividade por um período apropriado de tempo	4	1	2	3	E	CG	1
8.12 Completa tarefas	4	1	2	3	E	CG	2
8.13 Organiza e Limpa	4	1	2	3	E	A	2
9. Escovando os dentes	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
9.1 Segura a escova de dentes nas mãos	3	1	2	3	I	M	3
9.2 Cospe na pia	3	1	2	3	I	A	3
9.3 Segue instruções	3	1	2	3	RS	CG	2
9.4 Limpa boca com a toalha	3	1	2	3	I	A	3
9.5 Sobe no degrau, se necessário	3	1	2	3	I	M	3
9.6 Espera por sua vez	3	1	2	3	E	CG	1
9.7 Pede ajuda, se necessário	3	1	2	3	RS	CM	3

^a Domínio funcional: E = engajamento, I = independência, RS = Relações sociais.

^b Domínio de desenvolvimento: A = adaptativo, CG = cognitivo, CM = comunicação, M = motor, S = social.

^c Resultados: 1 = relações sociais positivas, 2 = Aquisição e utilização de conhecimento e habilidades, 3 = ação para atender necessidades.

9.8 Imita	3	1	2	3	RS	CG	2
9.9 Guarda a escova de dentes	4	1	2	3	I	A	3
9.10 Abre e fecha a torneira	4	1	2	3	I	A	3
9.11 Coloca pasta na escova de dentes”	4	1	2	3	I	A	3
9.12 Escova todos os dentes”	4	1	2	3	I	A	3
9.13 Enxagua a boca”	4	1	2	3	I	A	3
9.14 Retira e coloca a tampa da pasta de dentes	4	1	2	3	I	A	3
10. História	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
10.1 Senta apropriadamente, na cadeira ou tapete	3	1	2	3	E	M	1
10.2 Senta ao lado de pares sem incomodá-los	3	1	2	3	RS	S	1
10.3 Olha as imagens dos livros quando convidado para fazer	3	1	2	3	E	CG	2
10.4 Responde questões	3	1	2	3	RS	CM	2
10.5 Segue instruções”	3	1	2	3	RS	CG	2
10.6 Reveza respondendo questões	3	1	2	3	E	CG	1
10.7 Responde instruções da história	3	1	2	3	E	CG	2
10.8 Interage com adulto durante a leitura compartilhada (geralmente individualmente)	3	1	2	3	RS	CM	1
10.9 Fica atento por um período apropriado de tempo	4	1	2	3	E	CG	2
10.10 Repete textos familiares	4	1	2	3	RS	CM	2
10.11 Representa cena dos livros ou histórias	4	1	2	3	E	CG	2
10.12 “Le” contando histórias de um livro”	4	1	2	3	E	CG	2
10.13 “Olha livros sem ser convidado ou orientado”	4	1	2	3	E	A	2
10.14 “Fala sobre as emoções dos personagens”	5	1	2	3	RS	CG	2
10.15 “Olha para o livro com pares”	5	1	2	3	RS	S	1
11. Soneca	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
11.1 Fica no colchonete/berço por período apropriado de tempo	3	1	2	3	E	A	1

^a Domínio funcional: E = engajamento, I = independência, RS = Relações sociais.

^b Domínio de desenvolvimento: A = adaptativo, CG = cognitivo, CM = comunicação, M = motor, S = social.

^c Resultados: 1 = relações sociais positivas, 2 = Aquisição e utilização de conhecimento e habilidades, 3 = ação para atender necessidades.

11.2 Dorme	3	1	2	3	E	A	3
11.3 Fica no colchonete/berço sem um adulto ao lado	3	1	2	3	I	A	3
11.4 Brinca silenciosamente quando não esta dormindo	3	1	2	3	E	A	1
11.5 Fica no colchonete/berço sem chamar ou fazer barulho excessivo	3	1	2	3	RS	A	1
11.6 Vai para o colchonete/berço sem problemas	3	1	2	3	E	CG	3
11.7 Ao final da soneca, deixa o colchonete/berço sem problemas	3	1	2	3	E	CG	3
12. Brincar livre	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
12.1 Escolhe objetos para brincar	3	1	2	3	RS	CM	2
12.2 Brinca com brinquedos repetitivamente (ex: batendo)	3	1	2	3	E	CG	2
12.3 Brinca sozinho	3	1	2	3	RS	S	1
12.4 Brinca com objetos similares proximo a outra criança (brincar paralelo)	3	1	2	3	RS	S	1
12.5 Brinca com objetos da maneira que devem ser usados (brincadeira funcional)	3	1	2	3	E	CG	2
12.6 Faz escolhas proposta por adulto	3	1	2	3	RS	CM	2
12.7 Chama adulto para brincar	3	1	2	3	RS	CM	1
12.8 Se junta a uma ou mais crianças	3	1	2	3	RS	S	1
12.9 Usa palavras ou sinais	3	1	2	3	RS	CM	2
12.10 Imagina tomar chá ou fazer refeição	3	1	2	3	E	CG	2
12.11 Guarda materiais quando requisitado	3	1	2	3	RS	S	2
12.12 Brinca com outra criança mas não com objetivo comum (brincar associativo)	3	1	2	3	RS	S	1
12.13 Pede ajuda	3	1	2	3	RS	CM	3
12.14 Chama pares para brincar	3	1	2	3	RS	S	1
12.15 Associa cores	3	1	2	3	E	CG	2
12.16 Associa formas	3	1	2	3	E	CG	2
12.17 Associa letras, animais e outros conceitos	3	1	2	3	E	CG	2

^a Domínio funcional: E = engajamento, I = independência, RS = Relações sociais.

^b Domínio de desenvolvimento: A = adaptativo, CG = cognitivo, CM = comunicação, M = motor, S = social.

^c Resultados: 1 = relações sociais positivas, 2 = Aquisição e utilização de conhecimento e habilidades, 3 = ação para atender necessidades.

12.18 Aponta	3	1	2	3	RS	CM	2
12.19 Encaixa objetos no espaço (ex: quebra-cabeças, encaixes de formas)	3	1	2	3	E	CG	2
12.20 Durante o brincar com outros, espera	3	1	2	3	E	CG	1
12.21 Em brincadeira de imaginação, veste-se e desveste-se	3	1	2	3	E	CG	2
12.22 Faz coisas (ex: desenho representacional, junta blocos para fazer um trem, empilha objetos para fazer uma casa; não encaixando)	4	1	2	3	E	CG	2
12.23 Brinca com outra crianças com um objetivo em comum (brincar cooperativo)	4	1	2	3	RS	S	1
12.24 Resolve problemas com pares, no conflito	4	1	2	3	RS	S	2
12.25 Brinca com objetos, fingindo que uma coisa é outra	4	1	2	3	E	CG	2
12.26 Guarda materiais sem precisar ser solicitado	4	1	2	3	E	A	2
12.27 Pedre pela vez	4	1	2	3	RS	S	1
12.28 Quando encontra um desafio, persiste	5	1	2	3	E	CG	2
12.29 Finge ser alguém (ex: policial, médico), sem ser festa ou refeição	5	1	2	3	E	CG	2
12.30 Completa o programa da brincadeira (ex: não vai embora no meio da brincadeira)	5	1	2	3	E	CG	2
12.31 Planeja a brincadeira (ex: usa palavras para falar o que vai acontecer)	5	1	2	3	E	CG	2
13. Saída	Idade	Ainda não	Às vezes	Frequente mente/Além	Func^a	Des^b	Res^c
13.1 Reconhece a pessoa que vem buscar	3	1	2	3	RS	S	1
13.2 Vai para o veículo de transporte por vontade própria	3	1	2	3	I	M	3
13.3 Espera em fila por um período apropriado de tempo para deixar a sala	3	1	2	3	E	CG	1
13.4 Guarda seus pertences	3	1	2	3	I	A	3
13.5 Diz tchau	3	1	2	3	RS	CM	1
13.6 Coloca o casaco	3	1	2	3	I	A	3

^a Domínio funcional: E = engajamento, I = independência, RS = Relações sociais.

^b Domínio de desenvolvimento: A = adaptativo, CG = cognitivo, CM = comunicação, M = motor, S = social.

^c Resultados: 1 = relações sociais positivas, 2 = Aquisição e utilização de conhecimento e habilidades, 3 = ação para atender necessidades.

13.7 Deixa a sala ou parque sem problemas	3	1	2	3	E	CG	3
13.8 Começa a rotina de saída sem problemas	3	1	2	3	E	CG	1
13.9 Organiza e Limpa os materiais da brincadeira	4	1	2	3	I	A	1
13.10 Aponta o nome na folha de saída	4	1	2	3	RS	CG	2
13.11 Fala sobre o futuro (ex: quando voltar, nesta noite)	5	1	2	3	RS	CM	2



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.