

construção • arquitetura • negócios

EDIFICAR

www.revistaedificar.com.br

NEGÓCIOS DO TURISMO

CONSTRUÇÃO DE HOTÉIS, RESORTS E CONDOMÍNIOS CRIA ELO PROMISSOR ENTRE SETORES IMOBILIÁRIO E DE EMPREENDIMENTOS TURÍSTICOS NO LITORAL E INTERIOR PARAIBANOS

CONSÓRCIO DE IMÓVEIS

CONHEÇA AS REGRAS E VEJA PORQUE AUMENTA A PROCURA POR ESTA ALTERNATIVA DE FINANCIAMENTO



CBIC: BRASIL TERÁ PAPEL DE DESTAQUE NO CENÁRIO MUNDIAL

PAISAGENS NATURAIS INSPIRAM UMA NOVA ARQUITETURA RURAL

POESIA E PROJETOS DE JESSIER RESGATAM A VIDA SIMPLES DO SERTÃO

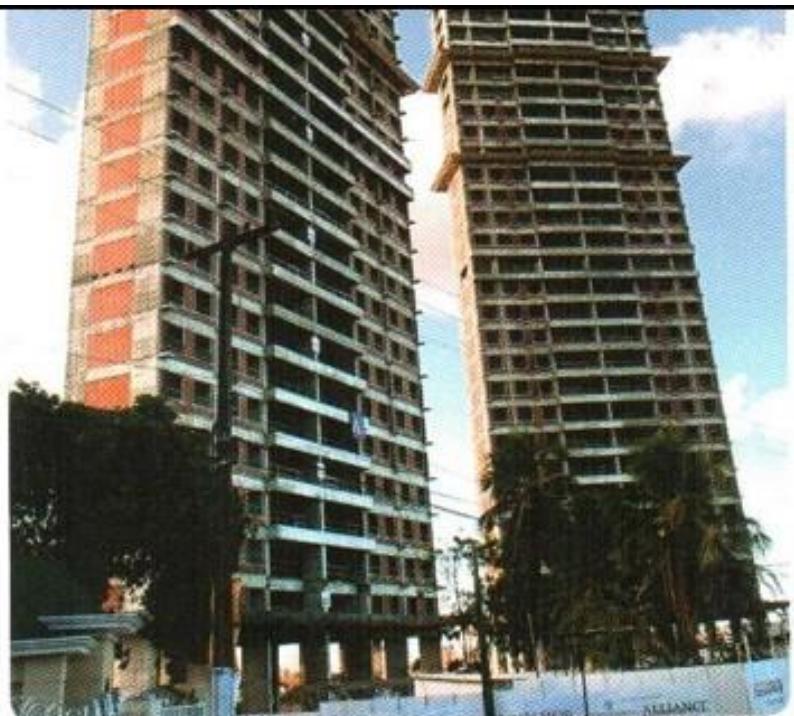


» TREINAMENTO ANTES DA PRÁTICA PERmite ENTENDER O QUE MUDA NA ROTINA DE TRABALHO

A engenheira civil Suênia Kelle Barbosa Freitas integra a equipe de cinco profissionais, que trabalha para construir o Ultramare Class Club. Ela tem 12 anos de experiência em edificações e afirma que a grande vantagem é não ter o corte do bloco, porque diminui os resíduos e se ganha na produtividade do operário, assim como há outra economia: o nível de perda de material cai bastante (de 17% em média, para 3%). O prazo de execução do projeto é menor e a obra é mais rápida.

Como os blocos são lisos e de tamanhos exatos, a parede fica alinhada, resultando na queda do consumo de argamassa. "Com o alinhamento da parede, o revestimento, que antes variava de 1,5 cm a 2 cm, fica em 0,8 cm e 1cm", explica a engenheira que passou por treinamento, juntamente com os demais colegas e os operários, para aprender o novo sistema. "No começo foi mais demorado, mas agora está mais rápido", acrescenta. A obra encontra-se com 40% dos serviços de alvenaria realizados.

Suênia relata que consegue melhor controle do estoque de material e dos pedidos de compra. "Entre as três opções de sistemas construtivos - o tradicional, o de blocos de concreto e o de alvenaria racionalizada - é este último que será a tendência no setor da construção civil", opina.



● Prédios de alto padrão em construção, em João Pessoa e Recife, com alvenaria racionalizada, tem paredes alinhadas e o local de trabalho limpo

