

Prof. Marco Pádua

TRAÇO – CONSUMO DE MATERIAIS

2 e 4 Módulos

ATIVIDADE (2)

- Usando a apostila: TRAÇO – Proporções e consumo de materiais

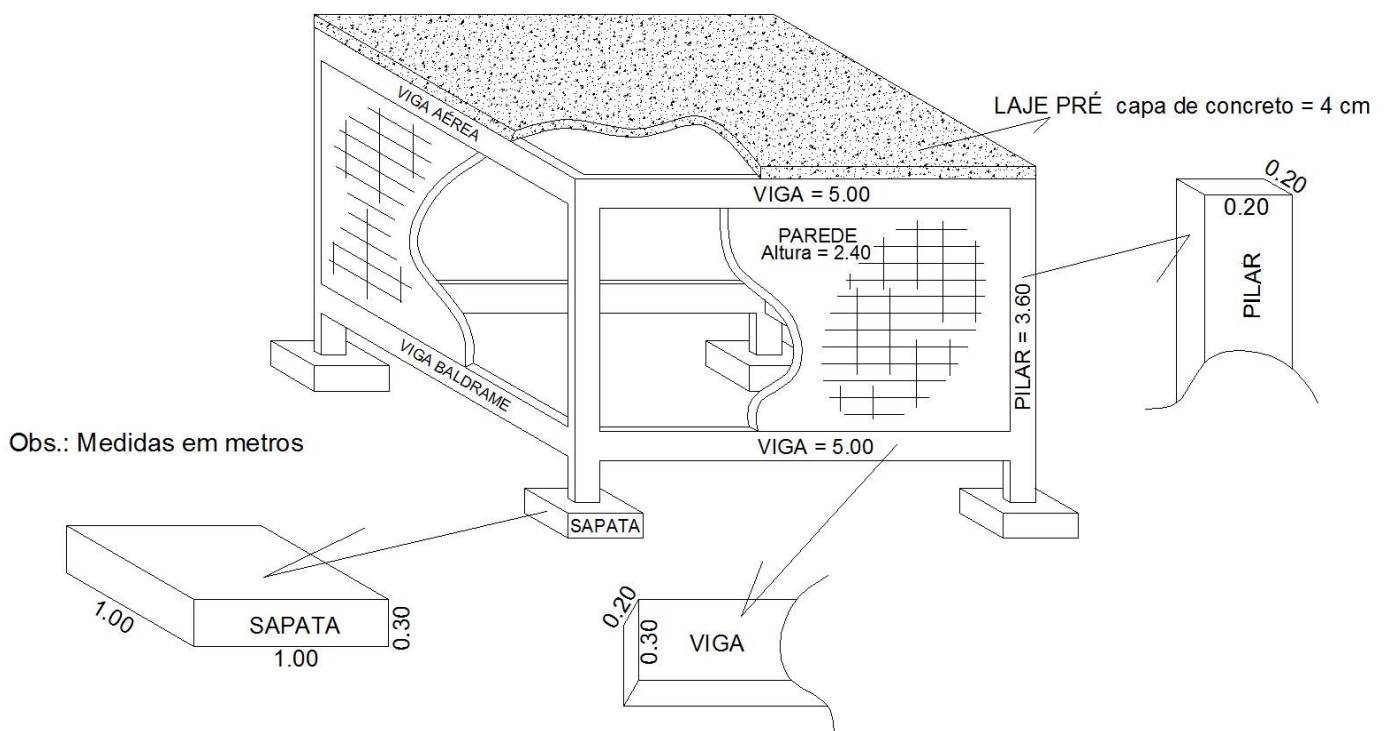
Calcule as quantidades de materiais necessários para executar as propostas sugeridas, segundo as dimensões abaixo detalhadas, composto de estrutura de concreto armado, coberto por laje pré-fabricada e fechamento de alvenaria executada com blocos de concreto.

Use os mesmos traços para o concreto e as argamassas, embora isto não deva acontecer na prática.

Verifique no desenho a quantidade de peças e suas dimensões para o cálculo de áreas e volumes.

Considere as perdas indicadas para os valores finais, menos para os blocos, pois, neles já estão contabilizados.

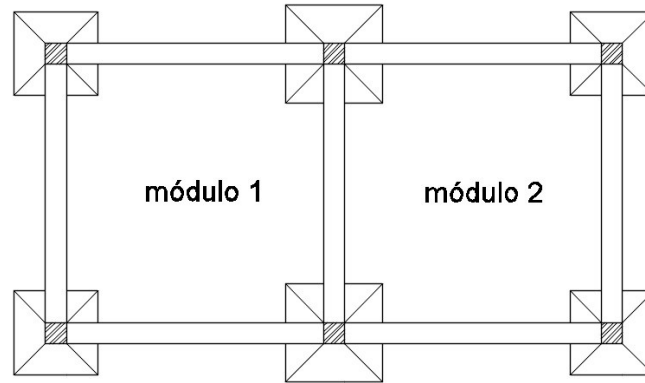
Nota: Neste exercício existe cobertura de laje pré-fabricada, cujos materiais para a capa de concreto e o revestimento interno deverão ser contabilizados no consumo total.



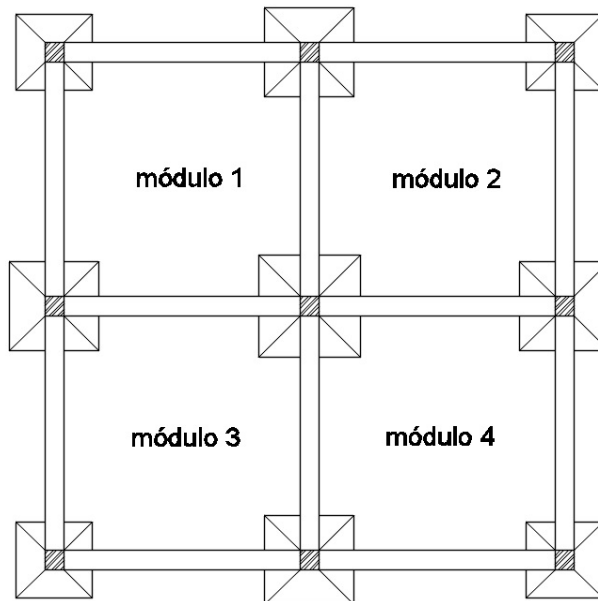
- ATIVIDADE (2) – TRAÇO – CONSUMO DE MATERIAIS – 2 e 4 Módulos

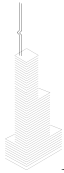
Qualquer planta residencial não se resume num único cômodo. Então, vamos recalcular as quantidades, aumentando para 2 módulos. Considere os mesmos dados do exercício anterior. O que vai variar agora é o número de peças.

Vale lembrar que a duplicação dos resultados anteriores não trará números corretos.



A planta a seguir traz 4 módulos ou cômodos. Agora temos algo mais próximo de uma residência. Aceita o desafio?





Prof. Marco Pádua

- ATIVIDADE (2) – TRAÇO – CONSUMO DE MATERIAIS – 2 e 4 Módulos

2 Módulos:

TIPO	CIMENTO	CAL	AREIA	PEDRA
Concreto 1:2:3				
Assentamento 1:0,5:8				
Chapisco 1:3				
Emboço 1:2:9				
Total +10% (perda)				

Blocos de concreto =
Massa fina = sacos + 10 % (perda) = sacos
Tinta = Latas de 18 lts. + galões (sem acréscimo)

4 Módulos:

TIPO	CIMENTO	CAL	AREIA	PEDRA
Concreto 1:2:3				
Assentamento 1:0,5:8				
Chapisco 1:3				
Emboço 1:2:9				
Total +10% (perda)				

Blocos de concreto =
Massa fina = sacos + 10 % (perda) = sacos
Tinta = Latas de 18 lts. + galões (sem acréscimo)