



GLOSARIO DE TÉRMINOS

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: ACTIVIDADES AUXILIARES Y DE APOYO AL BUQUE EN PUERTO

Código: MAP400_1

NIVEL: 1



Abozar: operación que se realiza para que un cabo no pierda la tensión adquirida al pasarlo del cabirón de la maquinilla a la bita de amarre.

Adujar: operación que consiste en la recogida de cualquier cabo de los que dispone el buque y enrollarlo, dándole vueltas sobre sí mismo, hasta alcanzar el chicote, con la finalidad de dejarlo preparado para la siguiente maniobra.

Agentes nocivos: elementos que pueden dañar los componentes de artes y aparejos.

Amantillo: aparejo del puntal que lo levanta, arría o lo mantiene suspendido.

Amarra: así se denomina a todo cabo, cable o cadena con el que se hace firme un buque a un muelle, boya o cualquier punto al que pueda asirse con solidez.

Aparejo: sistema de pesca donde el elemento de captura es el anzuelo.

Arriar: el acto de bajar un elemento suspendido o elevado desde una superficie, como la cubierta, el muelle, entre otros. En este caso podríamos referirnos a un cabo, a una carga, entre otros.

Arte: sistema de pesca donde el elemento de captura es la red.

As de guía: uno de los nudos marinos más útiles y más sólidos que existen.

Atar: reparaciones realizadas en los paños.

Baliza: señal fija o móvil que se pone de marca para indicar lugares peligrosos o para orientación del navegante.

Buril: instrumento de acero, prismático y puntiagudo.

Cabrestante: maquinilla eléctrica con un cabirón que gira alrededor de un eje vertical, para ayudar al atraque de la embarcación.

Cabuyería: conjunto de cabos menudos.

Chabola: edificación a cubierto en los muelles o en lugares próximos donde se guardan y reparan los elementos de trabajo del buque.

Chigre: maquinilla utilizada para virar cabos o cables.

Coca: cualquier bucle o torcedura en un cable.

Encapillar gazas: hacer firme la gaza de un cabo en un noray, bolardo u otro elemento.



Estachas: son los cabos gruesos de amarre, que se utilizan para sujetar el buque al muelle.

Estibar: colocar adecuadamente cualquier tipo de elementos que se carguen en un buque, atendiendo a las medidas de seguridad necesarias para garantizar su transporte.

Gaza: vuelta que se forma en el extremo de un cabo al realizar una costura.

Gatera: orificio hecho en el costado para el paso de las amarras.

Grillete: cada uno de los trozos de cadena de unos 25 m que engrilletados unos con otros forma la cadena del ancla de un buque.

Grúa: consiste en un brazo articulado saliente, cuyo extremo puede elevarse o bajarse por medio de un amante guarnido a un aparejo de cuadernal. Pueden ser fijas o móviles y pueden utilizarse para el izado de la carga, botes, provisiones, entre otros.

Guía: cabo delgado y ligero que puede ser lanzado fácilmente para pasar cabos a los muelles.

Guíacabos: piezas de acero fijadas en la cubierta de los lugares de maniobra del buque para dirigir cabos o cables en determinado sentido.

Guardacabo: anillo metálico, acanalado en su parte exterior, que protege el cabo o cuerda de atar.

Malleta: Tipo de red.

Mantenimiento: operaciones a llevar a cabo que tienen por finalidad conservar la operatividad, del elemento (en este caso pesquero) de que se trate.

Marea: movimiento periódico con que el agua del océano se eleva y avanza, y luego se retira y desciende dos veces al día.

Molinete: torno dispuesto horizontalmente y de babor a estribor para virar cabos, cables o la cadena del ancla.

Mosquetón: anilla que se abre y cierra mediante un muelle.

Noray: pieza de fundición colocada en los muelles para poder encapillar los cabos de amarre de un barco.

Obra muerta: parte del barco por encima de la línea de flotación.



Pescante: brazo de una grúa.

Pescantes: son una especie de plumas de carga especiales en el costado y giratorios para arriar/izar botes, escala real...

Puntal: dispositivo colocado en cubierta para levantar cargas.

Rempujo: disco plano, estriado en dos direcciones, y que aplican los veleros a la palma de la mano para empujar la aguja cuando cosen las velas.

Trasiego: cambio de una cosa de un lugar a otro.

Virar: acción de cobrar o subir un elemento.