

DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES PROPUESTAS VSF 2026			
ACTIVIDADES INFANTILES			
DAMOS LA TALLA (productos de la pesca y tallas mínimas)	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
Actividad sobre los productos pesqueros que se capturan (especies comerciales) donde los participantes conocerán sus nombres científicos, la importancia de las tallas mínimas (qué son y para qué sirven) y las épocas de veda. Los participantes utilizarán microscopios metiéndose en la piel de un auténtico científico, entendiendo que la ciencia está vinculada con la actividad pesquera. También habrá posibilidad de diseccionar alguna especie pesquera de temporada para que conozcan su anatomía y vean las diferencias entre especies.	3-12 AÑOS	25	1H
A MAR DE RICO (promoción del consumo y alimentación saludable)	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
Actividad de fomento de consumo de productos pesqueros como alimento saludable. Los participantes descubrirán qué aporta a nuestro organismo cada una de las especies capturadas y porqué es beneficioso que incluyamos en nuestros hábitos de alimentación este tipo de productos. Se tratarán conceptos como las grasas, las proteínas y las vitaminas a través de varios juegos. (RULETA Y BINGO)	3-12 AÑOS	25	1H
MISIÓN OCEANOS- LABMARI (Efecto del cambio climático en las pesquerías)	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
"Misión Océanos" es una actividad grupal en la que las niñas y niños se convierten en guardianes del mar y deberán colaborar para frenar la contaminación marina. A través de un juego dinámico, seguirán el recorrido de las corrientes marinas, recogiendo y gestionando residuos plásticos antes de que se acumulen en el océano. Durante la misión tendrán que enfrentarse a diferentes retos, como remolinos, lluvias intensas o corrientes rápidas, aprendiendo de forma divertida la importancia de reducir los residuos y proteger los ecosistemas marinos.	6-12 AÑOS	25	1H
CUENTACUENTOS y taller de ORIGAMI	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
Se contará la historia de Raspiña y Shu y de las mujeres del mar, una aventura que pone en valor la importancia de cuidar los océanos, las costas y toda la vida que habita en ellos. A través de sus personajes, las niñas y niños descubrirán el papel fundamental de las mujeres del mar en la protección del entorno marino y cómo pequeñas acciones pueden ayudar a conservarlo. Además, la actividad incorporará un taller de origami en el que las participantes podrán crear figuras marinas, fomentando la creatividad y reforzando el vínculo con el cuidado y respeto por el medio marino.	4-12 AÑOS	25	1H
TALLER DE COCINA INFANTIL	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
Este taller está dirigido a niños y niñas de entre 6 a 12 años, quienes descubrirán los secretos de la cocina mientras preparan una deliciosa receta con pescado, un ingrediente nutritivo y esencial para una alimentación saludable.	6-12 AÑOS	25	1H
FITOBLOOM	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
En el taller FITOBLOOM, niños y niñas de 6 a 12 años explorarán, a través del juego, cómo el cambio climático afecta al fitoplancton - la base de la vida en el océano - y a los ecosistemas de la Ría de Vigo. Su misión será tomar las mejores decisiones para ayudar a estas comunidades microscópicas a adaptarse y evitar el colapso de toda la cadena trófica marina.	6-12 AÑOS	25	1H
PINTAMOS EL MAR	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
"Pintando el mar" es una actividad creativa y educativa en la que las niñas y niños, de entre 6 y 12 años, aprenderán a dibujar paso a paso diferentes especies marinas para mejorar su identificación y conocimiento de la biodiversidad del océano. A través de la observación y la pintura, descubrirán las características de distintos animales y plantas marinas, fomentando al mismo tiempo la creatividad, la sensibilización ambiental y el respeto por los ecosistemas marinos.	6-12 AÑOS	25	1H
DISEÑA TU SARDIBORI	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
El taller de Sardibori propone una original fusión entre la tradición japonesa del koinobori y uno de los grandes símbolos del mar de Vigo: la sardina. Los participantes crearán y decorarán sus propias mangas de viento con forma de sardina, inspiradas en los colores, formas y motivos de la cultura marinera gallega y japonesa. Esta actividad creativa y familiar celebra el vínculo entre el océano, la pesca sostenible y el intercambio cultural, llenando el Vigo SeaFest de color, movimiento e imaginación.	4-12 AÑOS	25	1H
ACTIVIDADES VIGO PESQUEIRO			
DESCUBRE LA LONJA DEL PUERTO DE VIGO	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
La actividad consistirá en vivir el intenso ajeteo de una jornada de trabajo en una lonja de pescado de la embergadura de la del Puerto de Vigo. Los participantes podrán descubrir en primera persona el gran número de personas y diferentes tipos de profesionales que desenvuelven su actividad profesional durante las horas de la madrugada en nuestra ciudad. Además podrán ser testigos la subasta a "viva voz" del rapante, un emblema de nuestra lonja.	+ de 18	20	1H y 30 MIN
VISITA BUQUE SALVAMENTO	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
La actividad consistirá en un breve recorrido desde el Festival acompañado@s de la guía oficial de Vigo Pesqueiro. De camino al buque de pesca o buque de salvamento marítimo les contará a l@s participantes la estrecha relación de Vigo con el mar, la pesca y algunas curiosidades de la ciudad y el entorno, así como el origen del Festival Vigo SeaFest. Ya en el buque, los participantes recorrerán las instalaciones del buque acompañados por miembros de su tripulación.	+ DE 6	20	1H
VISITA BUQUE ESCUELA	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
La actividad consistirá en un breve recorrido desde el Festival acompañado@s de la guía oficial de Vigo Pesqueiro. De camino al buque escuela les contará a l@s participantes la estrecha relación de Vigo con el mar, la pesca y algunas curiosidades de la ciudad y el entorno, así como el origen del Festival Vigo SeaFest. Ya en el buque, los participantes recorrerán las instalaciones del buque acompañados por miembros de su tripulación.	+ DE 6	20	1H
ACTIVIDADES NAVEGA			
NAVEGA PATRIMONIO INDUSTRIAL PESQUERO	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
Navega Patrimonio Industrial consistirá en un recorrido por la Ría de Vigo hacia San Simón a bordo de un catamarán y acompañad@s por la guía de Vigo Pesqueiro. Este singular recorrido por el patrimonio industrial de la ría acercará a los visitantes a la historia de antiguas conserveras, canteras, fábricas de salazón, cargaderos de minerales, salinas abandonadas, bateas, astilleros de ribera reconvertidos en importantes astilleros industriales, entre otros.	TODOS LOS PÚBLICOS	145	1H y 30 MIN
NAVEGA PATRIMONIO CULTURAL PESQUERO Procesión marítima del Carmen	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
VIRGEN DEL CARMEN Navega Patrimonio Industrial consistirá en un recorrido por la Ría de Vigo hacia San Simón a bordo de un catamarán y acompañad@s por la guía de Vigo Pesqueiro. Este singular recorrido por el patrimonio industrial de la ría acercará a los visitantes a la historia de antiguas conserveras, canteras, fábricas de salazón, cargaderos de minerales, salinas abandonadas, bateas, astilleros de ribera reconvertidos en importantes astilleros industriales, entre otros.	TODOS LOS PÚBLICOS	250	1H y 30 MIN
TALLERES			
TALLER DE GYOTAKU	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
Taller de estampación a través de la técnica de Gyotaku y serigrafía con motivos de pesca con APAPM Asociación de familias de personas con parálisis cerebral	+ DE 4	20	1H y 30 MIN
SUMÉRGETE EN EL NAUTILUS	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
Se visitará el observatorio submarino Nautilus en compañía de divulgadoras especialistas en el medio marino y además se contará con un buzo con el que interactuar y poder ampliar la visión facilitada por el espacio. Con esta actividad se acercará a las personas participantes al mundo submarino y toda la vida que esconde y aprenderán los diferentes estilos de vida en tre el medio terrestre y el acuático.	+ DE 6	25	45 min
TEJIENDO DE CONFECCIÓN Y REPARACIÓN DE REDES	PÚBLICO	NÚMERO MÁX	TIEMPO
Una redera acercará a las personas participantes una profesión tan esencial para el sector como es la confección y reparación de redes. Durante la actividad podremos descubrir los aparejos que se utilizan para la captura de sardina, caballa, jurel, etc, el tipo de reparaciones que se realiza a las redes e incluso se podrán aprender a dar unas puntadas!	+ DE 6	30	1H y 30 MIN