

Iconografía del mal



Los tapices de los **siete**
pecados capitales

¡Hoy vamos a descubrir unas telas gigantes llenas de historias! Se llaman **tapices** y tienen más de **500 años**. Los hicieron artistas hace muuuucho tiempo, cuando aún no había coches ni electricidad. ¡Imagínate eso!



¿Qué es un tapiz?

Un tapiz es como un dibujo muy grande hecho con hilos de colores. Los colgaban en los castillos y palacios para decorar, calentar las paredes y enseñar cosas importantes, como cuentos con mensaje.

- *¿Quién hizo los dibujos de los tapices?* Un artista llamado **Pieter Coecke van Aelst** hizo los dibujos.
 - *¿Quién tejió los tapices?* Un maestro tejedor, **Willem de Pannemaker**, los convirtió en tapices con su equipo.
- 

Estos tapices muestran **los Siete Pecados Capitales**. Pero **¿qué es exactamente un pecado capital?** Un pecado capital es una actitud que puede hacer daño si no se controla, puede causar daño a uno mismo o a los demás. Pero tranquilo: ¡todos podemos aprender a hacerlo mejor!. Mira esta lista con ejemplos sencillos.

¿Y cómo se ven los pecados capitales en los tapices?

Cada pecado aparece montado en un carro, como si fuera un desfile. El carro lo guía una mujer que representa ese pecado. Lo arrastra un animal fantástico. Alrededor del carro hay personas de la historia o de las leyendas que también se portaron mal por culpa de ese pecado. Delante va un jinete con una bandera, donde aparece el animal que representa ese pecado. El carro se dirige a una ciudad que simboliza ese mal comportamiento.

	PECADO	¿QUÉ ES?	¿Y SI...?	¿QUÉ PUEDO HACER EN SU LUGAR?	
	Soberbia	Creer que eres mejor que todos	No escuchas ni compartes	Ser humilde y aprender de los demás	
	Avaricia	Querer todo solo para ti	No compartes tus cosas	Ser generoso y compartir	
	Lujuria	Pensar solo en el placer sin respeto	No cuidas a los demás	Amar con respeto y cuidado	
	Ira	Enfadarte muy fuerte	Puedes gritar y hacer daño	Respirar y hablar tranquilo	
	Gula	Comer o beber sin parar	Te puedes sentir mal	Comer sano y compartir	
	Envidia	Querer lo que tienen otros	Te sientes triste por dentro	Alegarte por los demás	
	Pereza	No tener ganas de nada	No haces lo que debes	Empezar con algo pequeño y seguir	

¿Qué es la soberbia?

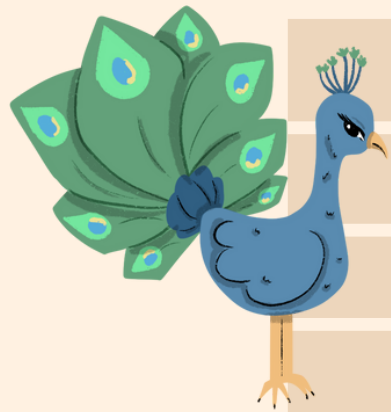
La **soberbia** es cuando alguien cree que es mejor que los demás y no quiere escuchar a nadie. Se enfada si le dicen que se ha equivocado y siempre quiere tener la razón.

¿Qué vemos en el tapiz?

- En el carro va una mujer con alas y corona, que simboliza el orgullo. Lo arrastra una bestia de siete cabezas, parecida a un dragón extraño.
- En la bandera hay un **pavo real**, un animal muy bonito que representa a las personas muy presumidas, como la diosa Hera, que se enfadó por no ser la más bella.
- El carro se dirige a **Babilonia**, una ciudad muy poderosa de hace miles de años.
- El **rey Nimrod**, que quiso construir una torre altísima para llegar al cielo, ¡como si quisiera ser Dios!

🔍 *Busca al rey Nimrod en el tapiz: está de espaldas y sostiene un arco en su brazo izquierdo. Fíjate también en el fondo del tapiz y trata de encontrar la Torre de Babel.*





¡Inventa tu idioma secreto!

ESPAÑOL	Tu idioma secreto
Hola	
Amigo	
Gracias	



La historia de la Torre de Babel

Hace muchos, muchos años, todas las personas del mundo hablaban **el mismo idioma**. Un día, decidieron construir una torre **tan alta** que tocara el cielo, porque querían ser **igual de poderosos que Dios**.

El líder del grupo era el **rey Nimrod**, que creía que nadie era más importante que él.

Las personas trabajaban y trabajaban, poniendo ladrillo sobre ladrillo para hacer la torre más alta del mundo. Pero no lo hacían con humildad... lo hacían con **orgullo y soberbia**.

Entonces, según la Biblia, **Dios se enfadó** y decidió que ya no hablaran el mismo idioma. De repente, unos hablaban chino, otros griego, otros egipcio... ¡y ya no se entendían!

"¿Pásame el ladrillo?" "¿Qué? ¡No te entiendo!"

Como no podían comunicarse, dejaron de construir y se fueron cada uno por su lado. Esa torre nunca se terminó.

- Esta historia nos enseña que **creerse mejor que los demás** y no escuchar puede llevar a que todo salga mal.
- Pero si escuchamos y trabajamos en equipo, ¡podemos construir cosas maravillosas juntos!

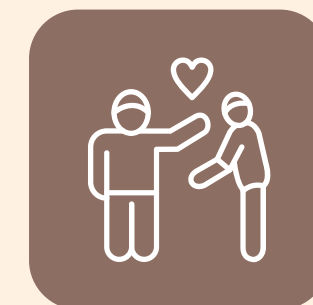
¿Orgullo bueno o malo? Lee estas frases y pon:

- ✓ si es un orgullo sano (bueno)
- ✗ si es soberbia (malo)

Frase	Bueno o malo
Estoy contento porque hice bien mi dibujo	
No escucho a nadie, yo sé más que todos	
Me alegra mejorar en lectura	
Me enfado si alguien me corrige	

Virtud contraria: La humildad

Ser humilde, es decir: "Sé que puedo mejorar. Me gusta aprender contigo. Me equivoco... ¡y no pasa nada!"



¿Qué es la avaricia?

La **avaricia** es cuando alguien quiere quedarse con todo, todo y todo solo para sí mismo. No comparte, ni piensa en los demás, ni se alegra cuando otros también tienen cosas.



¿Qué vemos en el tapiz?

- En el carro va la avaricia, que parece una **harpía**: una criatura con cara de mujer y alas como pájaro. Está sentada sobre un **cofre lleno de joyas**, y el carro brilla con monedas y tesoros dorados. El carro es tirado por un ave de rapiña (como un **buitre**), símbolo de quererlo todo.
- En la bandera aparece un **topo**, que siempre excava buscando más, más y más.
- Las ciudades a las que se dirigen son **Delfos y Siracusa**, famosas por sus riquezas.
- Aparece el rey Midas, ¡el que convertía todo en **oro** con solo tocarlo!



🔍 *Busca al rey Midas en el tapiz: va montado a caballo, con ropas lujosas y orejas de burro.*

La historia del rey Midas

Midas era un rey al que le encantaba el oro. Tanto, que pidió un deseo:

“¡Quiero que todo lo que toque se convierta en oro!”

Al principio, estaba feliz. Tocaba una piedra: oro. Tocaba una flor: oro. Pero luego...

- Tocó su comida... ¡y no podía comer!
- Tocó el agua... ¡y ya no podía beber!
- Y sin querer, tocó a su hija... ¡y también se convirtió en oro!

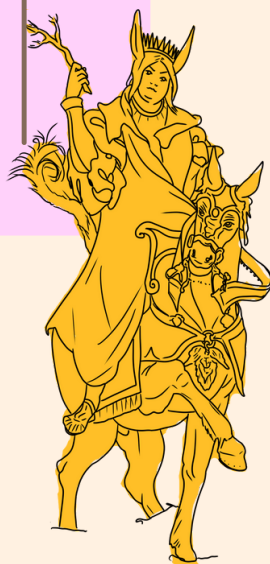
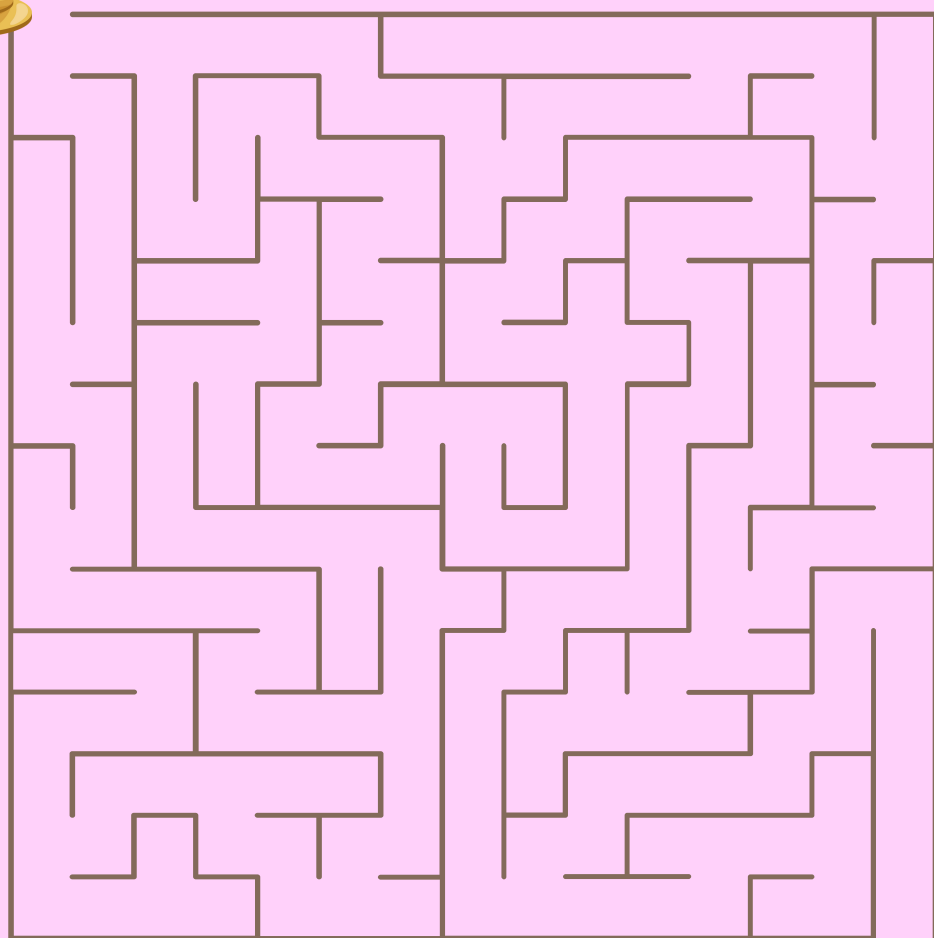
Entonces, Midas **se dio cuenta de su error** y pidió ayuda para volver a la normalidad. Aprendió que **el amor, la salud y la amistad valen mucho más que el oro**.

Virtud contraria: La Generosidad

La generosidad es compartir lo que tienes con los demás, como tus juguetes, tu tiempo o una sonrisa, sin esperar nada a cambio. Es una forma de hacer felices a otros.



Actividad: El Rey Midas quiere la copa de oro que está en el extremo del laberinto. ¿Puedes ayudarlo? Traza el camino con tu lápiz sin tocar las paredes... ¡y sin levantarlo del papel!



¿Qué es la lujuria?

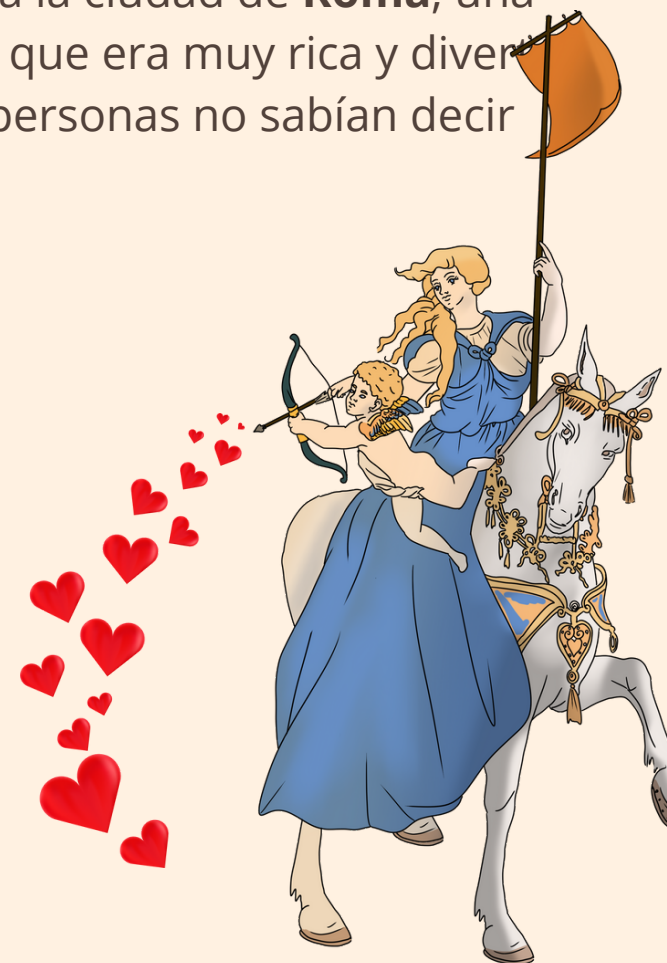


Es cuando una persona quiere solo divertirse o sentir placer sin pensar en cómo se sienten los demás. No escucha, no respeta y puede actuar mal por dejarse llevar por lo que desea.

¿Qué vemos en el tapiz?

- En el carro va la Lujuria, una señora con flores en la cabeza, una copa dorada y un espejo. **Solo piensa en lo bonito y en ella misma.** El carro va tirado por un monstruo de siete cabezas. ¡Que muestra lo peligrosa que puede ser la lujuria!
- En la bandera se ven **pájaros** y una **cabra**, que significan deseo sin control.
- Las personas se dirigen a la ciudad de **Roma**, una ciudad de la antigüedad que era muy rica y divertida pero donde a veces las personas no sabían decir "basta"

🔍 **Busca a Venus y Cupido en el tapiz: están juntos, montados en un caballo, al lado derecho de la escena.**

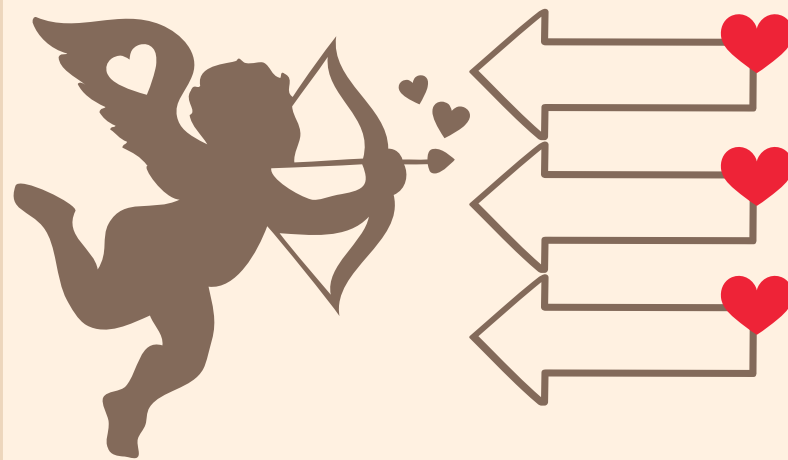


¿Quiénes eran Venus y Cupido?

Venus era la **diosa del amor y la belleza**. Era muy hermosa y todos decían que su sonrisa podía hacer feliz a cualquiera. Venus ayudaba a que las personas se enamoraran y cuidaba del amor entre ellas. Tenía un hijo llamado **Cupido**. Era un niño con **alas** que volaba por el cielo con su **arco y flechas mágicas**. Cuando lanzaba una flecha a alguien, esa persona se enamoraba de quien viera primero.

Actividad: "Las flechas del buen amigo"

Cupido quiere lanzar sus flechas mágicas, pero solo a personas que saben querer bien. En cada una, escribe algo que hace un buen amigo o amiga: puede ser ayudar, compartir, escuchar, cuidar, decir cosas bonitas, etc.



Mito para pensar

🔍 En el tapiz, busca a **Dafne**, con los brazos alzados, convirtiéndose en árbol.

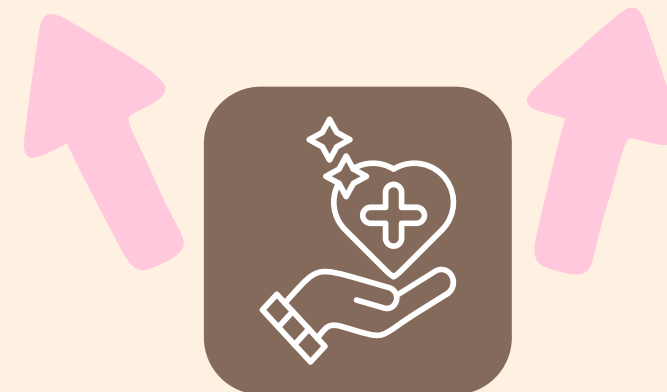
Dafne no quería casarse, pero Apolo se enamoró de ella. Él la persiguió sin respetar su deseo, así que Dafne pidió ayuda. Para escapar, los dioses la transformaron en un árbol de **laurel**.



Virtud contraria: Castidad y Templanza.

Son palabras difíciles, pero significan:

- Respetar a los demás.
- Cuidar el amor.
- No hacer daño por querer demasiado.



¿Qué es la ira?

La **ira** es cuando alguien se enfada mucho y pierde el control. Puede gritar, decir cosas feas o hasta golpear. Si no se calma, puede hacer daño a las personas que quiere y luego sentirse muy triste.

¿Qué vemos en el tapiz?

- La ira aparece vestida como una guerrera, con el rostro muy furioso. Su **carro de guerra** está decorado con armas y monstruos. El carro lo tiran un **león** o una criatura extraña llamada **mantícora**, con cuerpo de león y cola de escorpión.
- En la bandera hay un **león**, que representa el enfado sin control.
- La ciudad que aparece es **Jerusalén**, donde muchas veces la gente fue tratada injustamente por personas llenas de ira.

🔍 **Busca a Nerón en el tapiz: aparece al fondo del tapiz, con rostro serio y barba. Sostiene un bidente (lanza de dos puntas).**



Personaje que se dejó llevar por la ira



Nerón fue un **emperador de Roma**, es decir, una persona muy poderosa que mandaba sobre muchísimas personas. Al principio, parecía bueno, pero con el tiempo **se volvió muy enfadón y cruel**. Cuando algo no salía como él quería, se **enfadaba muchísimo** y a veces hacía daño a personas inocentes.

Se cuenta que **un día se enfadó tanto**, que **dejó que parte de su ciudad se quemara**. Mientras las casas se incendiaban, él **tocaba música** como si no pasara nada.



Virtud contraria: La mansedumbre y la clemencia

Eso significa: Hablar con calma. Saber **perdonar**. No actuar con rabia, sino con **tranquilidad y respeto**.



ACTIVIDADES

Dibuja tu "monstruo de la ira" ¿Tiene fuego? ¿Grita? ¿Es rojo? ¿Le salen chispas?. ¡Dale un nombre!

Dibuja a tu "hada/animal/mago de la calma" ¿Tiene alas? ¿Tiene poderes mágicos? ¿De qué color es? ¡Dale un nombre!



Escribe una frase mágica para calmarte, como:

- "Respiro hondo y cuento hasta 10"
- "Abrazo a mi peluche o juguete favorito y me calmo"
- "Cierro los ojos y pienso en algo bonito"

¿Qué es la gula?

La **gula** es cuando una persona **come o bebe demasiado**, aunque ya no tenga hambre. Es **no saber decir "basta"** y seguir comiendo solo por placer, sin pensar en su cuerpo ni en los demás.

¿Qué vemos en el tapiz?

- En el carro va la Gula, con cara redonda y comiendo sin parar. A su alrededor hay una gran fiesta con **comida, bebida, músicos y cocineros**. El carro lo tiran tres **arpías**, criaturas con alas y rostro de mujer.
- En la bandera aparecen:
 - **Un erizo**, que no para de comer.
 - **Un azor**, un ave rápida que atrapa todo lo que quiere.
- La ciudad del tapiz es **Betulia**, que nos recuerda lo importante que es tener equilibrio.

🔍 Busca a Baco y a Sileno en el tapiz: Baco va montado en un caballo y Sileno en un burro.



Baco, el dios de la fiesta, y su divertido amigo Sileno



Baco era el **dios del vino, la fiesta y la diversión** en las historias de la antigua Roma. Le gustaba mucho organizar **banquetes**, con música, comida, bebida y bailes. A veces se divertía tanto que **olvidaba parar** y seguía comiendo y bebiendo sin medida.

Sileno era su amigo y maestro. Siempre iba con él, **montado en un burro**, y también le gustaba mucho comer, beber y contar historias.

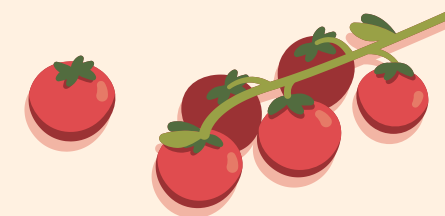
Los dos aparecen juntos en el **tapiz**, nos muestran que, si solo pensamos en divertirnos comiendo y bebiendo sin parar, **podemos perder el control y no cuidar nuestro cuerpo**.



Virtud contraria: La Templanza: Es saber disfrutar sin exagerar. Comer con calma, compartir, escuchar a tu cuerpo y decir "no más" cuando ya estás lleno.



ACTIVIDADES



Instrucciones:

Imagina que eres un chef que prepara un menú para un día especial.

Dibuja o pega alimentos (saludables) que te gustaría incluir en:

• Desayuno

• Comida

• Merienda

• Cena

¿Qué es la envidia?

La **envidia** es cuando te pones triste o molesto porque otra persona tiene algo que tú quieres, como un juguete o un premio. En lugar de alegrarte por ella, te sientes mal o deseas que no le vaya tan bien. Si no aprendemos a controlarla, la envidia puede hacer que perdamos amigos.

¿Cómo se ve en el tapiz?

- En el carro va la Envidia, representada por una mujer con alas que muerde una **corona rota de laurel**, rodeada de serpientes venenosas. El carro es tirado por un unicornio, símbolo de deseos imposibles.
- En la bandera hay un **basilisco**, un monstruo-serpiente que representa el veneno de los celos.
- La ciudad que aparece es **Constantinopla**, una ciudad tan rica y bonita que muchos la querían conquistar por envidia.

🔍 **Busca a Caín en el tapiz:**
está de espaldas, con el rostro visto de perfil, serio y sostiene un haz de cereales en las manos.



La historia de Caín y Abel

Hace mucho tiempo, vivían dos **hermanos** llamados Caín y Abel.

Caín era **agricultor**: sembraba plantas, frutas y verduras.

Abel era **pastor**: cuidaba ovejas con mucho cuidado y cariño.

Un día, los dos decidieron hacerle un **regalo** a Dios, para mostrarle su agradecimiento.

Querían ofrecerle lo mejor de lo que cada uno tenía.

Caín le dio a Dios algunas cosas de su cosecha.

Abel le ofreció a Dios su corderito más bonito y especial.

A Dios le gustó mucho el regalo de Abel, porque lo hizo con cariño y dedicación. Pero no le gustó tanto el de Caín, porque él no puso el mismo cariño ni esfuerzo.

Caín se **enfadó** mucho, se sintió **celoso** y triste. La envidia creció en él... tanto, que un día le hizo **daño** a su hermano Abel.

¿Sabías que...?

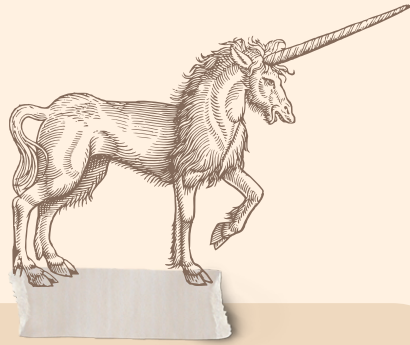
- El **unicornio** es un caballo mágico con un cuerno en la frente. Según las leyendas, aparece cuando alguien es muy bondadoso o desea algo que no se puede alcanzar.
- El **basilisco** es una criatura mitad serpiente, con aspecto de dragón pequeño. Se dice que su mirada es tan poderosa que puede causar daño.



ACTIVIDAD

Escribe o exprésalo en voz alta, un deseo imposible (bajo el unicornio) y una situación de celos (bajo el basilisco), solicitando ayuda a un adulto si lo necesitas.

- Ejemplo: "Desearía poder volar como un pájaro."
- Ejemplo: "Sentí celos porque mi amigo tenía un juguete nuevo. Tal vez debería haberle pedido que jugáramos juntos."



Virtud contraria: Caridad y Magnanimidad. Estas virtudes nos enseñan a:

- **Alegrarnos** por lo bueno que les pasa a otros.
- **No compararnos todo el tiempo.**
- **Compartir con cariño** lo que tenemos.



¿Qué es la pereza?

La **pereza** es cuando no queremos hacer nada, aunque sepamos que hay cosas importantes por hacer, como estudiar o ayudar. La pereza puede hacer que perdamos oportunidades y luego nos sintamos tristes o culpables por no haber hecho lo que debíamos.

¿Qué vemos en el tapiz?

- Una **mujer alada**, despeinada y con cara de sueño, va tumbada sobre el **carro triunfal de la pereza**. El carro es tirado por **dos burros**, animales tranquilos que caminan despacio.
- En su bandera hay un **caracol**, que se mueve muy lentamente.
- La ciudad del tapiz es **Nínive**, que no quiso mejorar a tiempo y terminó perdiéndose.



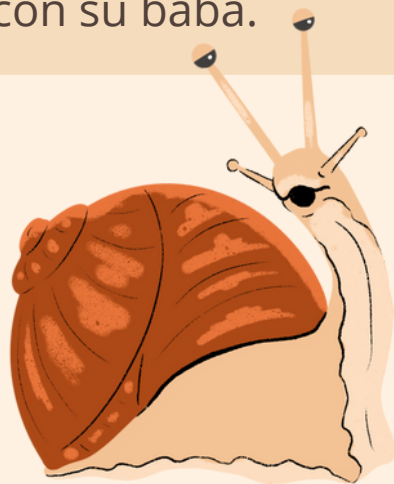
🔍 **Busca a Alejandro y Aristóteles en el tapiz: están juntos, y Alejandro ha colocado su brazo sobre el hombro de Aristóteles**

Aristóteles y Alejandro: la historia del niño que venció la pereza

Hace mucho, mucho tiempo, vivía un niño llamado **Alejandro**. Era inteligente, pero a veces le daba mucha **pereza** estudiar. Un día, su padre, que era rey, llamó a un sabio llamado Aristóteles para ayudar a Alejandro. **Aristóteles** le explicó que su mayor enemigo no era un dragón, sino la pereza, que lo hacía no querer hacer lo que debía. El sabio le enseñó sobre el mundo, a leer, a pensar y a prepararse para ser un **buen líder**. Al principio, Alejandro se sentía cansado y prefería dejarlo para mañana, pero recordó las palabras de Aristóteles. Con esfuerzo, dejó de escuchar a la pereza y, poco a poco, se convirtió en un gran líder que guió a su gente con **sabiduría** y **valentía**.

¿Sabías qué el caracol...?

- Es uno de los animales más **lentos**, por eso a veces representa la **pereza**.
- Lleva su **casita en la espalda** y se esconde cuando tiene miedo.
- Aunque va despacio, **nunca se rinde** y sigue adelante.
- No tiene huesos y se mueve con un **solo pie**, deslizándose con su baba.



Virtud contraria: Diligencia y Constancia

- **Diligencia** es hacer las cosas con energía, aunque cueste.
- **Constancia** es seguir intentándolo cada día, sin rendirse.



ACTIVIDAD: SOPA DE LETRAS

Busca y rodea con un color las palabras escondidas relacionadas con la historia de Alejandro y la pereza. Todas las palabras están escritas en línea recta, de izquierda a derecha.

Ñ	T	O	R	D	J	G	L	U	Q	K	B	S	A
O	X	D	R	A	G	O	N	W	Q	M	U	N	K
E	C	O	E	S	F	U	E	R	Z	O	D	M	S
W	W	Q	Y	O	P	S	U	L	O	N	W	H	K
U	Z	F	C	Y	Ñ	Z	M	A	E	S	T	R	O
N	Q	C	A	P	R	E	N	D	E	R	F	C	Z
W	S	P	B	L	I	D	E	R	F	L	F	Q	W
Q	I	P	E	R	E	Z	A	O	K	N	G	M	N
V	C	W	V	A	L	E	N	T	I	A	B	K	G
R	C	V	J	I	I	I	S	S	U	E	Ñ	O	S
A	R	A	N	E	S	T	U	D	I	A	R	X	Q
A	R	I	S	T	O	T	E	L	E	S	Z	Z	F
P	V	E	N	C	E	R	F	V	C	P	N	V	G
A	L	E	J	A	N	D	R	O	J	W	J	R	F

Palabras a encontrar:

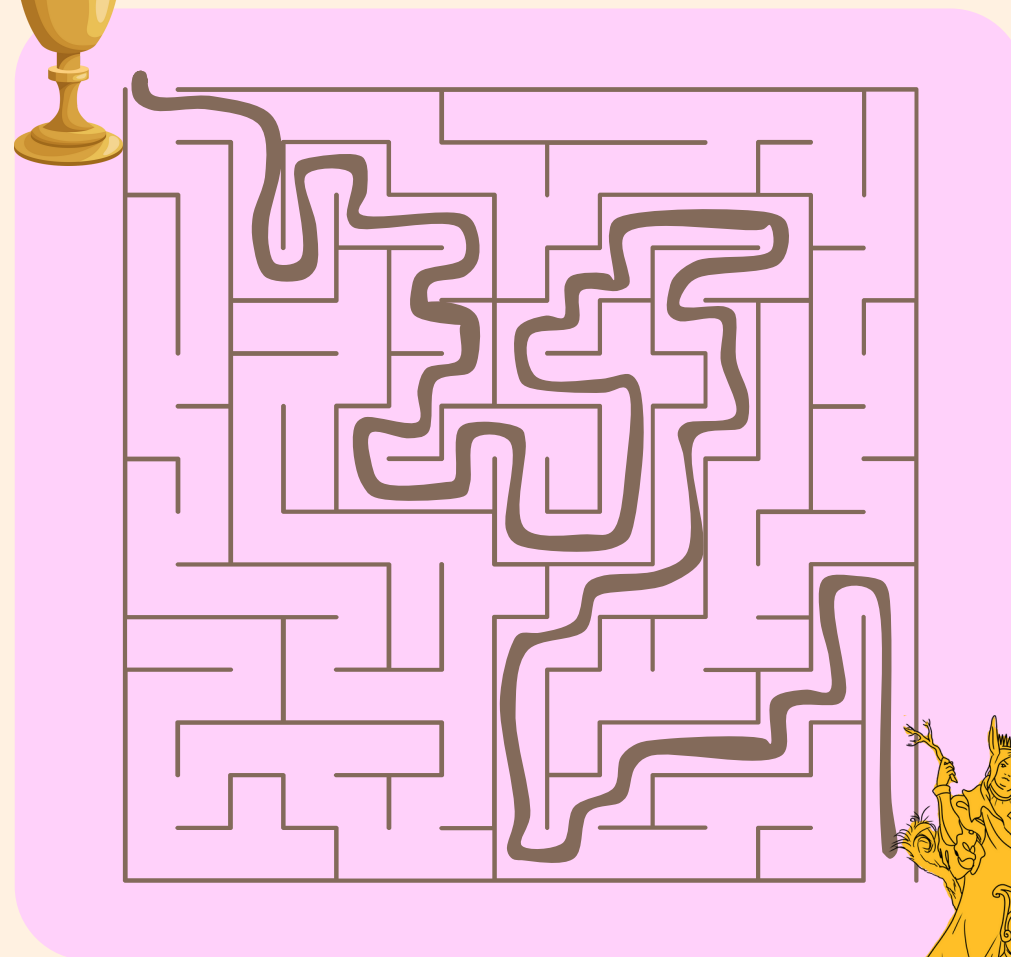
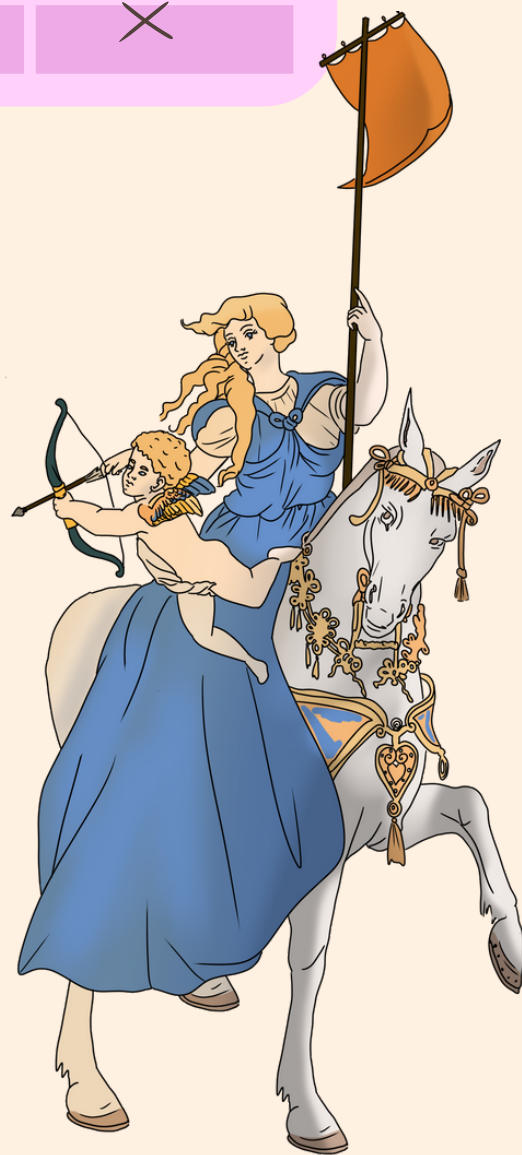
- ALEJANDRO
- ARISTOTELES
- PEREZA
- ESFUERZO
- LIDER
- MAESTRO
- ESTUDIAR
- APRENDER
- VALENTIA
- DRAGON
- SUEÑOS
- VENCER

SOLUCIONES:

¿Orgullo bueno o malo? Lee estas frases y pon:

- ✓ si es un orgullo sano (bueno)
✗ si es soberbia (malo)

Frase	Bueno o malo
Estoy contento porque hice bien mi dibujo	✓
No escucho a nadie, yo sé más que todos	✗
Me alegra mejorar en lectura	✓
Me enfado si alguien me corrige	✗



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Ñ T O R D J G L U Q K B S A

O X D R A G O N W Q M U N K

E C O E S F U E R Z O D M S

W W Q Y O P S U L O N W H K

U Z F C Y Ñ Z M A E S T R O

N Q C A P R E N D E R F C Z

W S P B L I D E R F L F Q W

Q I P E R E Z A O K N G M N

V C W V A L E N T I A B K G

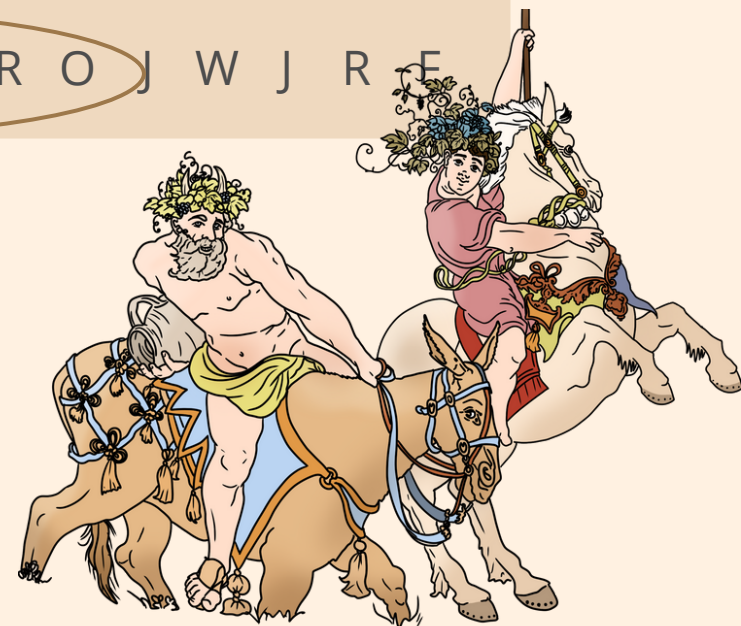
R C V J I I I S S U E Ñ O S

A R A N E S T U D I A R X Q

A R I S T O T E L E S Z Z F

P V E N C E R F V C P N V G

A L E J A N D R O J W J R E



Para más actividades como estas:

