



Este libro corresponde al *Espacio de Aventura*. Verrugona, una bruja de 200 años, acaba de heredar una gran deuda con los humanos y un enorme castillo. ¿Cómo se puede sacar provecho de un Castillo lleno de monstruos y al mismo tiempo pagar la deuda que su tío apostador le ha dejado? ¡Ajá! ¡Una tintorería! ¿no? ¿Un restaurante? ¿no? Claro... ¡Un Hotel! UN HOTEL MONSTRUO. Con ayuda de los monstruos y de algunas otras criaturas peligrosas, descubriremos cómo la bruja Verrugona saldrá de este lío y se llevará con gratas sorpresas. Con este viaje por la asignatura de Lengua materna, Español, haremos una escala en la literatura, explorando la lectura de narraciones de diversos subgéneros.



Pase de abordar



Pase de abordar

<b>Hotel Monstruo. ¡Bienvenidos!</b>			<b>HOTEL MONSTRUO. ¡BIENVENIDOS!</b>	VERÓNICA MURGUÍA MÉXICO PP 84 AVENTURA D5 P10	
AUTORA	ILUSTRADOR				
Verónica Murguía	Luis San Vicente				
PAÍS	PÁGINAS				
México	84				
ESPACIO	DÍAS	PARADAS			
Aventura	5	10			




Verrugona, una bruja de 200 años, recibe como herencia un castillo y una gran deuda que tiene que liquidar. La bruja decide, junto con sus amigos, utilizar el castillo para abrir un hotel, pero jamás imagina que sus primeros huéspedes serán unos ladrones profesionales. Esta es una historia en la que todos los monstruos se divierten, cantan y hacen todo lo posible para tener un final feliz.

**Verónica Murguía** (México) es novelista, traductora y periodista. Su obra ha recibido galardones como Premio Juan de la Cabada, entre otros.

**Luis San Vicente** (Mexico) es ilustrador y diseñador gráfico. Ha sido colaborador en revistas y periódicos. Ha ganado diversos reconocimientos como el Encouragement Price en el concurso Noma de Japón y el primer lugar del Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles.

# DÍA 1

**HABILIDAD LECTORA:**  
Reflexión sobre la forma del texto

**EN DIRECCIÓN A LA...** Descripción de los espacios en que se desarrolla la historia y los relaciona con las características de los personajes.

**PARADA:**  
LOQUEVEO

**ACTIVIDADES:**  
PASEAR Y CONTEMPLAR

**ATRACCIONES:**  
VISTA PANORÁMICA

1

## A. Iniciamos

1. Dé la bienvenida a este viaje. Entregue a sus estudiantes sus ejemplares del libro: *Hotel Monstruo. ¡Bienvenidos!* Pida que observen la portada y hablen al respecto:
  - ¿Con qué tipo de historia imaginan que nos encontraremos?
  - ¿En qué otras historias aparecen brujas como esta?
  - ¿Cómo dirían que son las brujas?, ¿son todas iguales?
2. Pregunte a sus estudiantes:
  - Normalmente, ¿qué otras criaturas aparecen en las historias de brujas?Entre todos elaboren una lista de criaturas asociadas con las brujas. Pida a sus estudiantes que observen las ilustraciones al interior del libro y que identifiquen si alguna de las criaturas enlistadas aparece representada en alguna página de la obra. Agreguen a su lista los seres extraños con los que se encontraron.

## B. Ampliamos

3. Comience la lectura del libro. Lean en voz alta el primer capítulo (páginas 8 - 18). Identifiquen:
  - A los personajes (nombres, descripciones y posibles características especiales no mencionadas en el texto).
  - El mensaje que Marcufia, la rata mensajera, le dio a la bruja Verrugona.

**TIP**  
DE VIAJE

Para que sus estudiantes se sientan dentro de la historia, invítelos a imaginar los olores y otras sensaciones que podrían estar experimentando los personajes, por ejemplo: ¿Imaginan cómo se sentiría volar sobre un dragón?, ¿las escamas darán comezón?, ¿habrá algún protocolo de seguridad para proteger a los pasajeros del fuego que ocasionalmente sale de su boca?, etcétera.

**PARADA:** LOQUEDESCUBRO

**ACTIVIDADES:**  
ASOMARSE Y DESCUBRIR

**ATRACCIONES:**  
REUNIÓN INICIAL

2

## C. Focalizamos

4. Pida a sus estudiantes que considerando la descripción del castillo del tío Doblón, imaginen y dibujen la propiedad heredada por Verrugona. Abra un espacio para que todos compartan sus creaciones.
5. Solicite que en casa lean el siguiente capítulo. Indique que imitando el retrato del tío Doblón (de la página 21) deberán hacer los retratos y descripciones de los otros familiares mencionados en el capítulo: los tíos Decapitina y Saba-nón y el fantasma Josefino.

**A. Iniciamos**

- Permita que sus estudiantes presenten su retratos y descripciones de los familiares de Verrugona.  
Después, hablen sobre la preocupante situación en la que se encuentra nuestra bruja protagonista:
  - ¿Cuál era la debilidad del tío Doblón?
  - ¿A dónde lo llevó esa debilidad?
  - ¿Cuáles son las consecuencias de los actos del tío de Verrugona?
- Pida que se reúnan en equipos y evalúen las ideas que Verrugona y Josefino tenían para saldar la deuda del tío Doblón. Asigne a cada equipo uno de los siguientes escenarios:
  - Convertir el Castillo en Tintorería
  - Convertir el Castillo en Restaurante
  - Convertir el Castillo en Hotel
 Explique que deberán pensar en las complicaciones y beneficios de transformar el castillo en el negocio asignado:
  - ¿Funcionaría? (sí, no, por qué) ¿Cómo podrían hacer que ese negocio funcionara?
  - ¿Qué servicios adicionales podrían ofrecer?

**B. Ampliamos**

- Retome la lectura del libro. Lea en voz alta el capítulo 3, de la página 29 a la 38.  
Durante la lectura vayan haciendo las pausas necesarias para identificar los nombres de las criaturas que llegaron al castillo para ayudar con la organización del Hotel (Bonoforio, Casimiro, Cleopatra, Juancho y Pancho, etc.)

**C. Focalizamos**

- Pida a sus estudiantes que seleccionen a uno de los monstruos enlistados.  
Explique que como lo hicieron antes, deberán dibujar el retrato del monstruo que hayan seleccionado. Además, deberán especificar cuál será su trabajo en el hotel.



**TIP DE VIAJE** Invite a sus estudiantes a pensar en las razones por las que a cada monstruo se le asignó un trabajo específico ¿Qué características lo convierten en la criatura idónea para ese trabajo? ¿Qué otras imaginan que serían sus funciones?, etc. Hacer esto les permitirá acercarse a la mente de la autora y desarrollar su creatividad literaria.

- Permita que los estudiantes compartan su trabajo e imaginen qué otras criaturas (no incluidas en el libro) podrían trabajar en el Hotel Monstruo.
- Solicite a sus estudiantes que lean en casa el capítulo 4. En su lectura deberán identificar a los nuevos personajes de la historia, sus nombres y su malévolo plan.

**A. Iniciamos**

- Abra un espacio para compartir lo leído en casa. Comenten:
  - *¿Quiénes son los ladrones?*
  - *¿Cuál es su plan?*
  - *¿Cuáles son los posibles obstáculos a los que se enfrentarán?*

**B. Ampliamos**

- Escriba en el pizarrón un detonador como el siguiente:
  - *Mitos y leyendas en torno a los tesoros escondidos.*
 Pida a sus estudiantes que se reúnan en equipos de tres o cuatro integrantes. Explique que deberán pensar en lo que saben (leído, visto o escuchado) en torno a los tesoros escondidos. Tendrán que escribir al menos tres ideas asociadas a la existencia de tesoros, por ejemplo:
  - *Se dice que los piratas enterraban sus tesoros en la arena para que nadie se los robara, con ayuda de un mapa podrían volver a buscarlos después de las batallas.*
 Permita que cada equipo comparta sus ideas en plenaria.

**TIP DE VIAJE** Se sugiere que para esta segunda actividad se dediquen tan solo unos minutos, pues únicamente se trata de vincular los saberes previos de sus estudiantes con la trama de la obra *Hotel Monstruo*. ¡Bienvenidos!

- Retome la lectura del libro. Lea en voz alta el capítulo 5. Durante la lectura, vayan señalando las sorpresas y rarezas con las que se encontraron los ladrones.

**C. Focalizamos**

- Pida a sus estudiantes que individualmente lean el capítulo 6. Después de la lectura deberán buscar a un compañero con quien imaginar. Tendrán que pensar en otras sorpresas que pudieran haberse llevado los ladrones. Sugiera que tomen en cuenta todo lo que saben del castillo y los tesoros, por ejemplo:
  - *En una de las 100 habitaciones se encontraba una araña gigante doblando las sábanas.*
  - *En el jardín unos zombis se encargaban de preparar unos ricos tacos de sesos, con una salsa muy sabrosa.*
 Recuerde que una forma para motivar a los estudiantes es dando ejemplos de lo que se espera que realicen. Compartan con el resto del grupo.
- Pida a sus estudiantes que en casa imaginen y narren por escrito lo que ocurrirá con los ladrones.

**A. Iniciamos**

1. Comience la sesión escuchando las narraciones escritas por sus estudiantes. Permita que entre ellos valoren la pertinencia de sus predicciones. Dirija las valoraciones con preguntas como las siguientes:
  - ¿Los ladrones lograrán salir del castillo? ¿Cómo?
  - ¿Los ladrones comenzarán a trabajar como empleados del hotel? ¿Qué haría cada uno?
  - ¿El dinero del banco servirá para pagar la deuda heredada a Verrugona? ¿Por qué lo creen?

**B. Ampliamos**

2. Retome la lectura del libro. Lea en voz alta el capítulo 7. Durante la lectura vayan identificando quiénes acertaron a lo que ocurriría en el Hotel Monstruo.
3. Pida a sus estudiantes que se reúnan en equipos de tres o cuatro integrantes. Explique que deberán pensar cómo podría ser la vida, o la boda, de Míloro y Verrugona. Motívelos a pensar acerca de:
  - ¿Dónde vivirían?
  - ¿Qué cosas comerían?
  - ¿Cómo serían sus domingos?



Recuerde que la imaginación no tiene límites. Permita que cada equipo comparta sus ideas con el resto del grupo y que piensen en las posibles aventuras que la extraña pareja podría vivir.

**C. Focalizamos**

4. Solicite a sus estudiantes que individualmente escriban un texto en verso que relate lo acontecido en el capítulo 7. Recuerden que el ogro Bonoforio aparece siempre hablando en verso. Ubiquen en el libro algunos fragmentos con los versos de Bonoforio para que les sirvan de ejemplo. Relacionen este ejercicio con las tradicionales calaveritas literarias que escribimos en México:
 

—*Magia, hechizo, encantamiento,  
¡que no gane el desaliento!*
5. Arme una ronda de lectura en versos y pida a sus estudiantes que terminen la lectura del libro en casa.
6. Pida que anoten en su **DIARIO DE VIAJE** su opinión sobre el final.

**A. Iniciamos**

1. Pida a sus estudiantes que compartan sus opiniones sobre el final de la historia.
  - *¿Era el final que esperaban?, ¿por qué?*
  - *¿Consideran que el cambio de negocio fue una buena idea?, ¿por qué?*
  - *¿En qué otro negocio se podría haber aprovechado el Castillo de Verrugona?*
2. Invite a sus estudiantes a buscar algún fragmento textual que les haya parecido divertido, misterioso o inesperado. Dé oportunidad de que se lean los fragmentos identificados.

**B. Ampliamos**

3. Lleve a sus estudiantes a pensar en los alcances literarios de esta obra, por ejemplo, dé una consigna como la siguiente:
  - *Observen la ilustración de la página 81 y noten que Verrugona ahora está también barrigona. Será que...*
  - ¿De qué escribirían ustedes la segunda parte de esta historia?*
  - ¿A qué personajes conservarían?, ¿por qué?*
  - ¿Incorporarían a nuevos personajes?, ¿quiénes?, ¿cómo serían?*
  - ¿Cuál sería la trama?*



Identifiquen varias posibles tramas para una segunda parte de esta historia. Reconozcan la importancia de focalizar a ciertos personajes como los protagonistas y de encontrar una trama que sea interesante y acorde con sus características.

**C. Focalizamos**

4. Solicite que individualmente escriban lo que podría ser la reseña de una siguiente aventura para los personajes de este libro.
5. Pida a sus estudiantes que incluyan en su **PASAPORTE DE VIAJE** su opinión sobre la obra y que propongan a una persona que podría disfrutar esta obra tanto como ellos.