



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y
APLICADAS

TESIS DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO.

TEMA:

“ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE LA DIABLADA PILLAREÑA UTILIZANDO LA TÉCNICA DE CUBEECRAFT PARA DIFUNDIR EL PATRIMONIO CULTURAL DE PÍLLARO EN LOS ADOLESCENTES DE 12 A 16 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA (T) JORGE ÁLVAREZ, DURANTE EL PERÍODO 2014-2015”.

Autor:

Javier Edison Salazar Curco

Directora de Tesis:

Mg. Silvia Maldonado

Asesor Metodológico:

Msc. Bolívar Vaca

LATACUNGA – ECUADOR

DICIEMBRE – 2015



AVAL TRIBUNAL DE TESIS

En calidad de Miembros del Tribunal e Grado aprueban el presente informe de investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de la Ingeniería y Aplicadas: por cuanto, el postulante Javier Edison Salazar Curco. Con la tesis, cuyo título es: **“ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE LA DIABLADA PILLAREÑA UTILIZANDO LA TÉCNICA DE CUBEECRAFT PARA DIFUNDIR EL PATRIMONIO CULTURAL DE PÍLLARO EN LOS ADOLESCENTES DE 12 A 16 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA (T) JORGE ÁLVAREZ, DURANTE EL PERÍODO 2014-2015”**.

Ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de defensa de Tesis** en la fecha señalada.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Diciembre 01 del 2015

Para constancia firman:

Ing. Lucia Naranjo
PRESIDENTA

Msc. Bolívar Vaca
MIEMBRO

Mg. Ximena Parra
OPOSITORA

Mg. Silvia Maldonado
TUTORA



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

AUTORÍA DE TESIS

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación **“ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE LA DIABLADA PILLAREÑA UTILIZANDO LA TÉCNICA DE CUBEECRAFT PARA DIFUNDIR EL PATRIMONIO CULTURAL DE PÍLLARO EN LOS ADOLESCENTES DE 12 A 16 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA (T) JORGE ÁLVAREZ, DURANTE EL PERÍODO 2014-2015”**. Es de exclusiva responsabilidad del autor.



Ingeniería
Diseño Gráfico
Computarizado

.....
Salazar Curco Javier Edison
C.I: 050324569-8



AVAL DE LA DIRECTORA DE TESIS

En calidad de Directora de tesis bajo el título: **“ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE LA DIABLADA PILLAREÑA UTILIZANDO LA TÉCNICA DE CUBEECRAFT PARA DIFUNDIR EL PATRIMONIO CULTURAL DE PÍLLARO EN LOS ADOLESCENTES DE 12 A 16 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA (T) JORGE ÁLVAREZ, DURANTE EL PERÍODO 2014-2015.**
Del señor estudiante: Salazar Curco Javier Edison, postulante de la Carrera de **Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.**

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos-técnicos necesarios para ser sometido a la **Evaluación del Tribunal de Validación de Tesis** que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Diciembre 01 del 2015.

.....
Mg. Silvia Paulina Maldonado Mangui
C.C. 050262878-7
DIRECTORA DE TESIS



AVAL DEL ASESOR METODOLÓGICO

En calidad de Asesor Metodológico del Trabajo de Investigación sobre el tema: **“ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE LA DIABLADA PILLAREÑA UTILIZANDO LA TÉCNICA DE CUBEECRAFT PARA DIFUNDIR EL PATRIMONIO CULTURAL DE PÍLLARO EN LOS ADOLESCENTES DE 12 A 16 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA (T) JORGE ÁLVAREZ, DURANTE EL PERÍODO 2014-2015.** Del señor estudiante: Salazar Curco Javier Edison, postulante de la Carrera de **Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.**

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos-técnicos necesarios para ser sometido a la **Evaluación del Tribunal de Validación de Tesis** que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Diciembre 01 del 2015.

.....
Msc. Bolívar Vaca
C.C. 050086756-9

ASESOR METODOLÓGICO



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Trabajo de
Grado
CIYA

COORDINACIÓN
TRABAJO DE GRADO

AVAL DE IMPLEMENTACIÓN

A petición verbal de la parte interesada la, el señor: Salazar Curco Javier Edison, portador de la cedula de identidad N. 050324569-8, tengo a bien certificar que:

El mencionado egresado de la Universidad Técnica de Cotopaxi, postulante de la Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, ha concluido con la ELABORACION E IMPLEMENTACION DEL TEMA: **“ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE LA DIABLADA PILLAREÑA UTILIZANDO LA TÉCNICA DE CUBEECRAFT PARA DIFUNDIR EL PATRIMONIO CULTURAL DE PÍLLARO EN LOS ADOLESCENTES DE 12 A 16 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA (T) JORGE ÁLVAREZ, DURANTE EL PERÍODO 2014-2015.** Dicho trabajo ha sido culminado y comprobado en funcionamiento sujetándose a las especificaciones y requerimientos técnicos solicitados

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad facultando al interesado hacer uso del certificado, como crea conveniente

Latacunga, Diciembre 01 del 2015

.....
Msc. Enrique Lanas
COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios, por guiarme en el sendero correcto de la vida, cada día en el transcurso de mí camino e iluminándome en todo lo que realizo de mí convivir diario. A mis padres, por ser mi ejemplo para seguir adelante y por inculcarme valores que de una u otra forma me han servido en la vida, gracias por eso y por muchos más. A mis hermanos por apoyarme en cada decisión que tomo, y por estar a mi lado en cada momento hoy, mañana y siempre. A mi directora de tesis la Mg. Silvia Maldonado por tenerme paciencia y por guiarme en cada paso de este proyecto. A mis maestros de la Universidad Técnica de Cotopaxi que me impartieron sus conocimientos y experiencias en el transcurso de mi vida estudiantil y que me ayudaron de una u otra forma para hacer posible la realización de la tesis. A la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez que me apoyó para realizar las prácticas e investigaciones cada día, en el tiempo que duró este plan y permitió realizar este proyecto en dicha institución.

Javier Salazar



DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios por ser el inspirador para cada uno de mis pasos dados en mí convivir diario.

A mi madre María Curco, por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mi padre José Salazar Por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor.

A mi hermana Elvia por ser mi ejemplo a seguir y de la cual aprendí aciertos y de momentos difíciles.

A mi hermano Abraham, que aparte de hermano es mi amigo que ha estado a mi lado en los momentos difíciles apoyándome.

A mis amigos y todas las personas aquellos que participaron directa o indirectamente en la elaboración de esta tesis.

¡Gracias a ustedes!

Javier Salazar



INDICE GENERAL

CARATULA:	I
AVAL DEL TRIBUNAL DE TESIS	II
AVAL AUTORÍA DE TESIS	III
AVAL DE LA DIRECTORA DE TESIS.....	IV
AVAL DEL ASESOR METODOLÓGICO	V
AVAL DE IMPLEMENTACIÓN.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE DE CONTENIDOS	IX
ÍNDICE DE TABLAS.....	XII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XIV
RESUMEN.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
AVAL DE TRADUCCIÓN	XVII
INTRODUCCIÓN	XVIII

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPITULO I.....	1
1. Fundamentación Teórica.....	1
1.1 Papel del Diseño Gráfico en la Sociedad.....	1
1.1.1 Diseño Gráfico en los Juegos Didácticos.....	2
1.2 ¿Qué es el Juego.....	3
1.2.1 Clasificación de los juegos.....	4
1.2.2 Importancia del color en los juegos didácticos.....	7
1.3 Juego Didáctico.....	8

1.3.1	Influencia de los Juegos Didácticos en los niños y adolescentes.....	9
1.4	Ilustración en los Juegos Didácticos.....	10
1.5	Cubecraft.....	11
1.5.1	Clasificación del Cuubecraft según la dificultad.....	12
1.6	Cultura.....	12
1.7	Patrimonios y su clasificación.....	13
1.7.1	Patrimonio Cultural en los juegos.....	15
1.7.2	Patrimonio Tangible e Intangible.....	16
1.8	Antecedentes de La Diablada de Píllaro.....	17
1.8.1	Cantón Santiago de Píllaro.....	17
1.8.2	Leyendas de la aparición de la Diablada.....	18
1.8.3	La Diabla Pillareña.....	19
1.8.4	La Diablada de Píllaro una fiesta de rebeldía.....	20
1.8.5	Mascaras.....	21
1.8.6	Personajes y vestimenta.....	21
CAPITULO II.....		24
2.	Análisis e interpretación de resultados	24
2.1.	Antecedentes históricos de la Unidad Temporal Jorge Álvarez.....	24
2.2.	Métodos de Investigación utilizados.....	25
2.3.	Tipos de investigación.....	26
2.4.	Técnicas de investigación.....	27
2.5.	Calculo de la Población y Muestra	27
2.6	Operacionalizacion de Variables.....	29
2.7.	Análisis e interpretación de resultados.....	30
2.7.1.	Encuesta aplicada a los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica y Primero de Bachillerato de La Unidad Educativa Temporal "Jorge Álvarez".....	31

2.7.2	Entrevista aplicada al Rector de La Unidad Educativa Temporal Jorge Álvarez.....	41
2.8	Verificación de la hipótesis.....	42
CAPITULO III.....		43
3.	Propuesta.....	43
3.1	Presentación de la propuesta.....	43
3.2	Justificación.....	44
3.3	Objetivos de la propuesta.....	44
3.3.1	General.....	44
3.3.2	Específicos.....	45
3.4	Análisis de Factibilidad.....	45
3.4.1	Factibilidad Técnica.....	45
3.4.2	Factibilidad Económica.....	45
3.4.3.	Factibilidad Operacional.....	45
3.5	Desarrollo de la Propuesta.....	46
3.5.1	Diseño esquemático del diseño o implementación de la propuesta.....	46
3.5.2	Requerimientos de la propuesta.....	47
3.5.3	Búsqueda de información.....	47
3.5.4	Proceso de bocetaje.....	48
3.5.5	Ilustración o digitalización.....	48
3.5.6	Concepción grafica de los personajes de la Diablada Pillareña.....	64
3.5.7	Elaboración de los personajes con la Técnica del Cubeecraft.....	72
3.5.8	Ilustraciones finales de los personajes.....	72
3.5.9	Juego de mesa.....	76
3.5.10	Packaging.....	77
3.6.	Discusión de resultados obtenidos de la propuesta.....	80
3.7	Conclusiones y recomendaciones de la propuesta.....	81
3.8	Glosario de términos y siglas.....	83
3.9	Bibliografía.....	85

3.9.1 Bibliografía citada.....	85
3.9.2 Bibliografía consultada.....	86
3.9.3 Bibliografía electrónica.....	87
Anexos.....	89

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA # 2: POBLACIÓN.....	28
TABLA # 3: OPERACIONALIZACION DE VARIABLES.....	30
TABLA # 4: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N.-1	32
TABLA # 5: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 2	33
TABLA # 6: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 3	34
TABLA # 7: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°4	35
TABLA # 8: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 5	36
TABLA # 9: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 6	37
TABLA # 10: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 7	39
TABLA # 11: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 8	40
TABLA # 12: ENTREVISTA APLICADA AL RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA (T) JORGE ALVAREZ.....	41
TABLA # 13: FICHA DE PERSONAJE (EL CABECILLA).....	65
TABLA # 14: FICHA DE PERSONAJE (EL CAPARICHE).....	66
TABLA # 15: FICHA DE PERSONAJE (LOS LINEAS).....	67
TABLA # 16: FICHA DE PERSONAJE (EL GUARICHA).....	68
TABLA # 17: FICHA DE PERSONAJE (LA BANDA-MUSICO).....	70
TABLA # 18: FICHA DE PERSONAJE (LOSDIABLOS).....	71

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA # 1: ESQUEMA PROPUESTA.....	46
FIGURA # 2: BOCETOS.....	48
FIGURA # 3: BOCETOS.....	49
FIGURA # 4: BOCETO CABECILLA.....	50
FIGURA # 5: ILUSTRACIÓN CABECILLA.....	51
FIGURA # 6: BOCETO CAPARICHE.....	52
FIGURA # 7: ILUSTRACIÓN CAPARICHE.....	53
FIGURA # 8: BOCETOS LOS LÍNEAS.....	54
FIGURA # 9: ILUSTRACION LOS LÍNEAS.....	55
FIGURA # 10: BOCETO LA GUARICHA.....	56
FIGURA # 11: ILUSTRACIÓN LA GUARICHA.....	57
FIGURA # 12: BOCETO LA BANDA.....	58
FIGURA # 13: ILUSTRACIÓN LA BANDA.....	59
FIGURA # 14: BOCETO LOS DIABLOS.....	60
FIGURA # 15: ILUSTRACIÓN LOS DIABLOS.....	61
FIGURA # 16: BOCETO DIABLO DE ORO.....	62
FIGURA # 17: ILUSTRACION DIABLO DE ORO.....	63
FIGURA # 18: ACABADO FINAL CABECILLA.....	73
FIGURA # 19: ACABADO FINAL CAPARICHE.....	73
FIGURA # 20: ACABADO FINAL LOS LÍNEAS.....	74
FIGURA # 21: ACABADO FINAL LA GUARICHA.....	74
FIGURA # 22: ACABADO FINAL LA BANDA.....	75
FIGURA # 23: ACABADO FINAL LOS DIABLOS.....	75
FIGURA # 24: RETICULA JUEGO.....	76

FIGURA # 25: JUEGO DIDÁCTICO.....	77
FIGURA # 26: PACKAGING.....	78
FIGURA # 27: PACKAGIN 2D.....	79
FIGURA # 28: MANUAL.....	79
FIGURA # 29: TARJETAS.....	80
FIGURA # 30: ACUERDO NÚMERO 147.....	93
FIGURA # 31: MISIÓN, VISIÓN U.E.J.A.....	96
FIGURA # 32: VALIDACION DE LA PROPUESTA.....	97
FIGURA # 33: VALIDACION DE LA PROPUESTA (2).....	98
FIGURA # 34: VALIDACION DE LA PROPUESTA (3).....	99

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO # 1.....	4
GRÁFICO # 2.....	5
GRÁFICO # 3.....	5
GRÁFICO # 4.....	6
GRÁFICO # 5.....	6
GRÁFICO # 6.....	7
GRÁFICO # 7.....	14
GRÁFICO # 8.....	32
GRÁFICO # 9.....	33
GRÁFICO # 10.....	34
GRÁFICO # 11.....	35
GRÁFICO # 12.....	36
GRÁFICO # 13.....	38
GRÁFICO # 14.....	39
GRÁFICO # 15.....	40

RESUMEN

El juego didáctico es una estrategia que se debe utilizar en la modalidad educativa, por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El tema de tesis **“ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE LA DIABLADA PILLAREÑA UTILIZANDO LA TÉCNICA DE CUBEECRAFT PARA DIFUNDIR EL PATRIMONIO CULTURAL DE PÍLLARO EN LOS ADOLESCENTES DE 12 A 16 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA (T) JORGE ÁLVAREZ, DURANTE EL PERÍODO 2014-2015.**

Surge a partir de la necesidad de difundir el patrimonio cultural en los adolescentes con un propósito educativo, se estructura un juego reglado, incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curricular, fomentando el desarrollo de la creatividad.

En el desarrollo del juego didáctico se utilizó métodos como: el descriptivo y analítico-sintético que sirvieron de base para analizar y brindar solución al trabajo investigativo, entre los tipos de investigación: descriptiva de campo y bibliográfica, permitiendo recopilar datos características e información del lugar, se utilizó las técnicas como la observación, encuesta, entrevista permitiendo visualizar y recopilar información a través de un cuestionario de preguntas el cual sirvió para el desarrollo del proyecto.

Para la elaboración del juego didáctico se ilustraron los personajes de la Diablada Pillareña y el uso de instrucciones. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades, así como incluir las características que debe tener un juego para que sea didáctico y adecuado para un determinado grupo de educandos. El propósito del juego es entretener y difundir el patrimonio cultural en los adolescentes, al realizar esta tarea con soluciones prácticas de forma agradable y cómoda para el docente como para los alumnos, todo encaminado a generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión

ABSTRACT

The didactic game is a strategy that should be used in the educational field. Teachers rarely use it because they do not know its advantages. The thesis topic "DEVELOPMENT OF A DIDACTIC NAMED LA DIABLADA PILLAREÑA BY USING THE TECHNIQUE CUBEECRAFT IN ORDER TO SPREAD THE CULTURAL HERITAGE TO ADOLESCENTS FROM 12 TO 16 YEARS IN JORGE ALVAREZ EDUCATIVE INSTITUTION DURING THE ACDEMIC YEAR 2014-2015" is developed from the need to disseminate the cultural heritage in adolescents with an educational purpose. This game is structured as a regulated game that includes moments of pre-reflexive action and symbolization or abstract-logic of what has been lived in order to achieve objectives of teaching curriculum, encouraging the development of creativity.

For developing this game, we used methods such as descriptive and analytic and synthetic which served as the basis to analyze and provide solution to the investigation. We also used the descriptive research method and the bibliographic method. This allows collecting data and information of the place. The techniques of observation, survey and interview were used to collect information through a questionnaire which served for the development of the project.

For designing this game, we illustrated characters of the typical tradition La diablada pillareña and included instructions. This strategy pursues a number of objectives that are directed toward the exercise of skills, as well as include the characteristics that must have a game to make it suitable for a specific group of learners. The purpose of the game is to entertain and disseminate the cultural heritage to adolescents, by tasks with practical solutions that are pleasant for students and comfortable for teachers, allowing generating meaningful learning through fun.



AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por el señor Egresado de la Carrera de Agronomía de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas: **SALAZAR CURCO EDISON JAVIER**, cuyo título versa “**ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE LA DIABLADA PILLAREÑA UTILIZANDO LA TÉCNICA DE CUBEECRAFT PARA DIFUNDIR EL PATRIMONIO CULTURAL DE PÍLLARO EN LOS ADOLESCENTES DE 12 A 16 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA (T) JORGE ÁLVAREZ, DURANTE EL PERÍODO 2014-2015**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Diciembre 01 de 2015

Atentamente,

.....
Mg. Fabiola Soledad Cando Guanoluisa
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 0502884604

INTRODUCCIÓN

La aplicación de los juegos didácticos en los procesos de enseñanza–aprendizaje, pretenden ser una reflexión guiada a partir de las siguientes interrogantes, qué y cómo enseñar, mediante qué y a quienes voy a enseñar mediante la técnica de Cubecraft, que por mucho tiempo se ha mantenido en la mente de los individuos que leer es simplemente decodificar las palabras, dejando a un lado el verdadero significado de la lectura cuyo propósito es analizar, comparar, sintetizar, lo leído.

El desarrollo de la técnica de Cubecraft permite la resolución de problemas utilizando el raciocinio humano, donde se relaciona la vida escolar desarrollando conocimientos nuevos a partir de aprendizajes significativos en las que interviene el desarrollo mental.

El constante cambio de la educación en los adolescentes rompe paradigmas con respecto a aprendizajes pasivos o memorísticos para dar paso a un aprendizaje activo y reflexivo mediante razonamiento lógico utilizando juegos didácticos en las aulas de las institución, tomando en cuenta las necesidades del ser humano (parte lúdica) por ello esta investigación está enfocada en tres grandes capítulos:

En el Capítulo I se detalla la fundamentación teórica que contiene temas como: Diseño gráfico, Juegos Didácticos, La Ilustración en los Juegos Didácticos, Técnica del Cubecraft, Tipos de Patrimonios.

En el Capítulo II consta la descripción de la Unidad Educativa Temporal Jorge Álvarez, los métodos y técnicas utilizadas para la recopilación de información, la interpretación, la ratificación de resultados de las encuestas y entrevistas aplicadas a los estudiantes de la Unidad Educativa

En el Capítulo II se describe el desarrollo de la propuesta: el diseño del juego, la ilustración de los personajes el uso de instrucciones y sentencias.

Al finalizar el trabajo investigativo se contribuye a la difusión del patrimonio cultural de esta fiesta popular que es conocida como la Diablada Pillareña.



Ingeniería Diseño Gráfico Computarizado