

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura



Maestría Centroamericana en Conservación y Gestión
del Patrimonio Cultural para el Desarrollo



Plan de Gestión
del Parque Arqueológico Mixco Viejo
para el período 2012-2016

Presentado por
Patricia del Águila Flores
para obtener el título de
Maestra en Patrimonio Cultural para el Desarrollo
con énfasis en Gestión



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



PLAN DE GESTIÓN DEL PARQUE ARQUEOLÓGICO MIXCO VIEJO PARA EL PERÍODO 2012-2016

Licenciada en Arqueología
Patricia del Águila Flores



Mixco Viejo

Guatemala, mayo 2012

**PLAN DE GESTIÓN DEL PARQUE
ARQUEOLÓGICO MIXCO VIEJO
PARA EL PERÍODO 2012-2016**





JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA

DECANO	Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo
SECRETARIO	Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón
VOCAL I	Arquitecta Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
VOCAL II	Arquitecto Edgar Armando López Pazos
VOCAL III	Arquitecto Marco Vinicio Barrios Contreras
VOCAL IV	Br. Jairon Daniel del Cid Rendón

TRIBUNAL EXAMINADOR

DECANO	Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo
SECRETARIO	Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón
ASESOR/ EXAMINADOR	Dr. Arquitecto Oscar Antonio Quintana Samayoa
EXAMINADOR	Dr. Arquitecta Esmirna Barrientos de Sosa
EXAMINADOR	Dr. Arquitecto Carlos Francisco Lemus

SUSTENTANTE	Licenciada Patricia del Águila Flores
-------------	---------------------------------------

miasa Viejo



CONSEJO DE LA MAESTRÍA

Coordinador de la Maestría:

Dr. Gaspar Muñoz Cosme
Escuela Técnica Superior de Arquitectura
Universidad Politécnica de Valencia

Coordinador Centroamericano:

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Facultad de Arquitectura
Universidad San Carlos de Guatemala

Secretaría:

M. Sc. Norma Lagos Vásquez
Facultad de Arquitectura
Universidad Nacional Autónoma de Honduras

Vocales:

Arq. Amparo Gómez-Pallete Rivas
Programa Patrimonio para el Desarrollo
Agencia Española de Cooperación Internacional
para el Desarrollo

M. Sc. Francisco Alarcón Alba
Secretario General Adjunto y Director Académico
Consejo Superior Universitario Centroamericano

Dra. Olga Joya Sierra
Escuela de Historia
Universidad Nacional Autónoma de Honduras

M. Sc. Danilo Dardón Flores
Escuela de Historia
Universidad San Carlos de Guatemala

M. Sc. Ricardo Efraín Ortega Castillo
Facultad de Arquitectura
Universidad de Panamá

Arq. Marcos Valverde Rojas
Escuela de Arquitectura y Urbanismo
Instituto Tecnológico de Costa Rica

Arq. Luís Chávez Quintero
Facultad de Arquitectura
Universidad Nacional de Ingeniería de Nicaragua

Dr. Joaquín Ibáñez Montoya
Escuela Técnica Superior de Arquitectura
Universidad Politécnica de Madrid

misco Viejo

DEDICATORIA



A Dios	Con eterna gratitud por ser mi guía
A César Antonio	Por haberme dado la vida, su amor y apoyo
A Mike Roberto	Por su amor, ayuda y aceptación
A Daniel Iván y Giordana Isabel	Por ser los frutos de mi amor y mi inspiración
A César Alfredo y Francisco Alejandro	Con amor fraternal
A Bárbara Johanna, Gabriela Patricia Diego Andrés, Marcelo Alfredo y Luke Emilio	Por ser parte de mi vida
A Faraón, Maria, César y Sara	Por el amor que brindaron en vida
A Toñe y Meibel Andrea	Por ayudarme a alcanzar mis sueños
A Alicia	Por su cariño
A Regina, Patty y Sony	Por ser parte de mi familia
A todos los Flores, de León del Águila y Santizo	Con cariño
A Miriam Olinda y Silvia Maribel	Por nuestra amistad y por compartir juntas esta aventura
A todos mis Amigos y Compañeros de la Maestría Centroamericana	Por volverse parte de mis éxitos y brindarme su amistad

miaco Viejo



DEDICATORIA

A la Memoria de mi amada Elvirita

Porque tú me diste la vida, me diste todo tu amor, tus mejores ejemplos, me enseñaste a nunca darme por vencida y ahora más que nunca sigo recibiendo tus bendiciones desde el cielo

miaco Viejo

Índice





CONTENIDO

PÁGINA

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

I.1 Planteamiento del Problema	1
I.2 Delimitación del Tema	1
I.3 Aspectos Teóricos	2
I.4 Justificación	6
I.5 Objetivos	
I.5.1 General	6
I.5.2 Específicos	6
I.6 Hipótesis	7
I.7 Metodología	7

CAPÍTULO II

DESCRIPCIÓN DEL PARQUE ARQUEOLÓGICO MIXCO VIEJO

II.1 Presentación	8
II.2 Antecedentes Geográficos del Área	8
II.3 Antecedentes Históricos	12
II.3.1 Historia Reciente	15
II.3.2 Primeras Intervenciones	15
II.3.3 Condición Actual	16
II.4 Patrimonio Cultural Inmueble	16
II.4.1 Aspectos Urbanísticos	21
II.4.2 Intervenciones	22
II.5 Patrimonio Cultural Mueble	26
II.6 Características Culturales sobresalientes del Parque Arqueológico Mixco Viejo	31
II.7 Patrimonio Natural	32



ÍNDICE

CONTENIDO

PÁGINA

CAPÍTULO III

DIAGNÓSTICO DEL PARQUE ARQUEOLÓGICO MIXCO VIEJO

III. 1 Fortalezas y Debilidades detectadas	35
III.1.1 Historia del Sitio	35
III.1.2 Accesibilidad	35
III.1.3 Presentación del Parque al Visitante	36
III.1.4 Señalética	36
III.1.5 Recorrido dentro del Parque	37
III.1.6 Comprensión del área patrimonial cultural y natural	37
III.1.7 Mantenimiento del Parque Arqueológico	38
III.1.8 Estado General de Conservación del Parque	39
III.2 Problema, Causas y Efectos detectados	39
III.2.1 Problema Principal	39
III.2.2 Causas	40
III.2.3 Efectos	40

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DEL PLAN DE GESTIÓN DEL PARQUE ARQUEOLÓGICO MIXCO VIEJO PARA EL PERÍODO 2012-2016

IV.1 Visión y Misión del Plan de Gestión para el Parque Arqueológico Mixco Viejo	41
IV.1.1 Visión	41
IV.1.2 Misión	41
IV.2 Alcances del Plan de Gestión	41
IV.3 Proceso y Metodología de Elaboración del Plan de Gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo	43

mixco Viejo



CONTENIDO

PÁGINA

CAPÍTULO V

ZONIFICACIÓN Y NORMATIVIDAD, PLAN DE USO PÚBLICO Y PLAN DE MONITOREO

V. 1 Zonificación y Normatividad	74
V.1.1 Normas Generales para el Parque Arqueológico Mixco Viejo	74
V.1.2 Zona-Núcleo	75
V.1.2.1 Objetivos de Manejo	75
V.1.2.2 Normas de Manejo	75
V.1.3 Zona de Uso Público	76
V.1.3.1 Objetivos de Manejo	76
V.1.3.2 Normas de Manejo	76
V.1.4 Zona de Amortiguamiento	77
V.1.4.1 Objetivos de Manejo	77
V.1.4.2 Normas de Manejo	77
V.2 Plan de Uso Público para el Parque Arqueológico Mixco Viejo	78
V.2.1 Objetivo General	78
V.2.2 Componentes del Plan de Uso Público	78
V.2.2.1 Puesta en Marcha del Plan de Uso Público	78
V.2.2.2 Monto de Tarifa (ingreso)	78
V.2.2.3 Facilidades Turísticas	79
V.2.2.4 Áreas habilitadas para uso público	80
V.2.2.5 Zona de reservas aledañas al parque	83
V.2.2.6 Arquitectura preparada para el uso público	84
V.2.2.6.a Quemadores contemporáneos	85
V.2.2.7 Empleos generados por la actividad turística	86
V.2.2.8 Visitantes en el Parque Mixco Viejo y otros sitios propuestos para un recorrido por el Altiplano Guatemalteco	87



ÍNDICE

CONTENIDO

PÁGINA

V.2.3 Infraestructura y Facilidades Turísticas	96
V.2.3.1 Sala de Interpretación y Exposiciones	96
V.2.3.2 Servicios Sanitarios	99
V.2.3.3 Agua Potable	99
V.2.3.4 Centro de Visitantes	99
V.2.4 Zona de Patrimonio Cultural	100
V.2.4.1 Recorrido de la Sala de Exposiciones	100
V.2.4.2 Sendero interpretativo cultural	101
V.2.5 Sendero interpretativo de la cultura viva	113
V.2.6 Zona de Patrimonio Natural	113
V.2.6.1 Bosque	113
V.2.6.2 Fauna	113
V.2.6.3 Sendero interpretativo natural	113
V.3 Plan de Monitoreo	114

CAPÍTULO VI

Conclusiones	118
Recomendaciones	119
Listado de Referencias Bibliográficas	120



LISTADO DE DIAGRAMAS

DIAGRAMAS	PÁGINA
No. 1 Explica los niveles de acción del Plan de Gestión	42
No. 2 Marco Lógico	44
No. 3 Diseño del Sistema del Marco Lógico	45

LISTADO DE FIGURAS

FIGURA	
No. 1 Parque Arqueológico Mixco Viejo mostrando los cuatro grupos o linajes que habitaron el área	13
No. 2 Pirámide C-1 de Mixco Viejo	17
No. 3 Cancha de Juego de Pelota Grupo "A"	18
No. 4 Cimientos habitacionales del área CP-35 La Campana	19
No. 5 Plataforma habitacional grupo Ix-7	20
No. 6 Pirámide C-1	23
No. 7 Fase de Restauración de Edificio B-3	24
No. 8 Pirámide A-1 restaurada	25
No. 9 Cántaro bícromo con asas	27
No. 10 Urna Funeraria	27
No. 11 Urna Funeraria	27
No. 12 Colección de Vasijas de Mixco Viejo	29
No. 13 Marcador de Juego de Pelota	29
No. 14 Escultura tallada en piedra	30
No. 15 Navaja de Obsidiana	30
No. 16 Ecosistema de Chaparral Espinoso	32
No. 17 Árbol de Objetivos	46
No. 18 Maqueta del Parque Arqueológico Mixco Viejo	79
No. 19 Oficina de Administración	80
No. 20 Panorámica desde el Parque	83
No. 21 Vega del Río Motagua	83
No. 22 Cancha de Juego de Pelota Plaza "B"	84
No. 23 Quemador Contemporáneo	85
No. 24 Ceremonia Maya en Mixco Viejo	91
No. 25 Servicios Sanitarios	99
No. 26 Museo de Sitio de Mixco Viejo	100
No. 27 Grupo "A"	108
No. 28 Grupo "B"	109
No. 29 Pirámides Gemelas	110
No. 30 Grupo "Bx"	111
No. 31 Grupo "D"	111
No. 32 Grupo "C"	112
No. 33 Grupo "E"	112



ÍNDICE

LISTADO DE GRÁFICAS

GRÁFICAS	PÁGINA
No. 1 Visitantes a los parques arqueológicos 2008	87
No. 2 Visitantes a los parques arqueológicos 2009	88
No. 3 Visitantes a los parques arqueológicos 2010	88
No. 4 Visitantes a los parques arqueológicos 2011	89
No. 5 Ceremonias Mayas	90

LISTADO DE MAPAS

MAPAS

No. 1 República de Guatemala	9
No. 2 Recorrido de Ciudad Capital a Mixco Viejo y Ubicación del Parque Arqueológico Mixco Viejo	10

LISTADO DE PLANOS

PLANOS

No. 1 Parque Arqueológico Mixco Viejo	11
No. 2 Región kaqchikel al momento de la conquista	14
No. 3 Plaza A de Mixco Viejo	22
No. 4 Zona Núcleo y de Amortiguamiento	81
No. 5 Muestra el Parque Arqueológico Mixco Viejo dentro de su Polígono	82
No. 6 Planta y secciones del Centro de Visitantes	96
No. 7 Planta y secciones del Centro de Visitantes	97
No. 8 Planta y secciones del Centro de Visitantes	97
No. 9 Planta y secciones del Centro de Visitantes	98
No. 10 Circuito Turístico I	101
No. 11 Circuito Turístico II	102
No. 12 Circuitos y Servicios Básicos	103
No. 13 Principales Referencias de la Zona Arqueológica	104
No. 14 Principales Referencias de la Zona Arqueológica	105
No. 15 Principales Referencias de la Zona Arqueológica	106
No. 16 Principales Referencias de la Zona Arqueológica	107



LISTADO DE TABLAS

TABLAS	PÁGINA
No. 1 Áreas de Influencia Consideradas	33
No. 2 Actores Involucrados	73
No. 3 Diagnostico de los Parques Arqueológicos de la Época Posclásica	93
No. 4 Monitoreo Uso Público	115

CRÉDITOS

Del Águila F. Patricia
Diagrama: 1 Figuras: 3, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32 y 33 Gráficas: 1, 2, 3, 4 y 5 Planos: 1, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16 Tablas: 1, 2, 3 y 4
Deleón Z., Carlos
Figura: 7
Departamento de Conservación de Bienes Culturales
Planos: 6, 7, 8 y 9
Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales
Figura: 1
Historia General de Guatemala
Figura: 2 Plano: 2
Ichon A. y Rita Grignon
Figuras: 4 y 5
Lenhmann, Henri
Figuras: 6, 8 y 13
Milocco, Gualberto
Diagramas: 2 y 3
Paz C. Guillermo
Plano: 3
Rosales, Félix
Plano: 5
Tello, Fernando:
Mapas: 1, 2 y 4
Velásquez I., Juan Luís
Figura: 12



INTRODUCCIÓN

Introducción

La ciudad prehispánica de Mixco Viejo se encuentra ubicada en el altiplano de Guatemala. El área precolombina del territorio guatemalteco, al igual que otras regiones de Centroamérica y Panamá, fue habitada desde hace aproximadamente 2000 a. C.

El presente plan de gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo pretende que en el período de 2012 a 2016 se constituya en el instrumento que active la zona arqueológica parcialmente intervenida, y se mantenga como un elemento de desarrollo cultural, social y económico para la región.

Este instrumento se desarrolló con base a las Políticas Culturales y Deportivas Nacionales (2000)¹ del Ministerio de Cultura y Deportes. Las políticas culturales indican que la Protección y Conservación del Patrimonio Cultural y Natural son prioridad de Estado; entre sus funciones está reforzar la capacidad de acción y coordinación de acciones específicas con municipalidades, organizaciones gubernamentales y organizaciones de la sociedad civil. Además afirman que *"se intensificarán las actividades de acopio, salvaguardia, revitalización y difusión de los patrimonios, de los cuales forman parte las diferentes formas de expresión culturales tradicionales, los idiomas indígenas, los sitios sagrados, los paisajes culturales, los sitios históricos y los monumentos."*²

Entre las estrategias culturales del Estado se considera que: *"se diseñarán programas interinstitucionales de información, sensibilización y valoración del patrimonio cultural y natural, y las formas de protegerlo, orientados a la población en general y particularmente en escolares y medios de comunicación social. Además se propiciará la participación de las poblaciones locales en los trabajos de investigación, rescate y puesta en función social del patrimonio cultural y natural. En el caso de sitios considerados sagrados, una armónica relación entre sus funciones espirituales y su respetuosa visita turística coadyuvará a su adecuada puesta en función social. Por último, se planificará, promoverá y supervisará el manejo apropiado por el sector público o privado, con plena sujeción a la Ley, de los sitios inscritos en el Patrimonio Mundial, los sitios arqueológicos, los sitios históricos, los lugares sagrados y las áreas naturales protegidas."*³

El presente documento consta de seis capítulos los cuales fueron divididos de la siguiente manera:

En el capítulo I se encuentra la información relacionada con los aspectos generales, en el que se incluyen el planteamiento del problema, la delimitación del tema, los aspectos teóricos, justificación, objetivos, hipótesis y metodología.

1. Ministerio de Cultura y Deportes (2000)

2. Ibid.

3. Ibid





El capítulo II hace una descripción del Parque Arqueológico Mixco Viejo. En él se desglosan los antecedentes geográficos e históricos del área, su aspecto urbanístico, contexto socio-económico, la importancia natural y arqueológico-cultural; las intervenciones realizadas y la ficha técnica del sitio.

En el capítulo III se hizo un diagnóstico del Parque Arqueológico Mixco Viejo en donde se plasman las fortalezas y debilidades, así como el problema principal con sus causas y efectos.

El desarrollo del Plan de Gestión se presenta en el capítulo IV, y la visión, misión, objetivos y alcances de la propuesta, así como el proceso de desarrollo y su metodología.

El capítulo V propone la zonificación y normatividad general del parque, la zona-núcleo, zona de uso público y zona de amortiguamiento. Además, el plan de uso público y de monitoreo del parque.

Por último, en el capítulo VI se desarrollan las conclusiones y recomendaciones del trabajo y el listado de referencias bibliográficas consultadas.

Capítulo

1





ASPECTOS GENERALES

I.1 Planteamiento del Problema

El problema principal del Parque Arqueológico de Mixco Viejo es que no cuenta con un plan de gestión que oriente las acciones y actividades que se deben llevar a cabo para el manejo adecuado y la sostenibilidad del sitio. Faltan acciones que favorezcan al desarrollo local y la preservación de su valor arqueológico. De ese problema principal se derivan otros, entre los cuales cabe mencionar: a) el inadecuado apoyo para la administración y construcción de obras de infraestructura en el Parque Arqueológico de Mixco Viejo; b) la falta de inversión de fondos provenientes del pago de ingreso al área; c) el poco interés por parte de la municipalidad de San Martín Jilotepeque en hacer alianzas con el Ministerio de Cultura y Deportes, para involucrarse en la gestión del parque y que el mismo sea también un atractivo para los lugareños y el turismo extranjero; d) la falta de un equipo técnico para su mantenimiento y conservación; e) la falta de participación de la sociedad civil en el proceso de gestión, así como de la autoridad local; f) la falta de divulgación de la existencia del Parque para ser incorporado en un circuito de sitios Posclásicos en el Altiplano de Guatemala, con alto contenido de información etnohistórica; g) la escasa visita de propios y extranjeros; h) la falta de una delimitación de las áreas de uso público y áreas de reserva; i) la falta de capacidad de ejecución de fondos adjudicados al sitio por parte del Instituto de Antropología e Historia; y j) la falta de planificación y ejecución para el manejo del presupuesto asignado.

I.2 Delimitación del Tema

El tema del Plan de Gestión del Parque Arqueológico de Mixco Viejo se elaboró en función de su delimitación geográfica, la cual comprende unos 900 m de largo por 100 m de ancho con una meseta más o menos plana a 980 msnm. La meseta que soporta las edificaciones prehispánicas está rodeada de barrancos y cauces de ríos a 750 msnm en el lado oeste y en su lado norte de 760 msnm (Ver Plano No.1 y Figuras No.1).

La temporalidad del estudio abarcó desde la fundación de la ciudad en el año de 1450 d. C., hasta que ocurre su destrucción en 1527 d. C. y continuó; como ruina arqueológica, hasta nuestros días. En el sitio hubo guerras, saqueos, destrucción, abandono, terremotos e intervenciones no afortunadas.

Para que el presente Plan de Gestión sea viable en su cumplimiento y desarrollo, se propone que sea la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural la que lo impulse durante un periodo de 5 años.



CAPÍTULO I

I.3 Aspectos Teóricos

En el artículo 2 de la Ley para la Protección del Patrimonio Cultural de la Nación, Decreto 26-97 y sus reformas contenidas en el Decreto 81-98, se indica: *"Patrimonio cultural lo forman los bienes e instituciones que por ministerio de ley o por declaratoria de autoridad lo integren y constituyan bienes muebles o inmuebles, públicos y privados, relativos a la paleontología, arqueología, historia, antropología, arte, ciencia y tecnología, y la cultura en general, incluido el patrimonio intangible, que coadyuven al fortalecimiento de la identidad nacional"*.⁴

De lo anteriormente descrito es importante especificar que: *"El patrimonio arqueológico constituye el testimonio esencial de las actividades humanas del pasado. Su protección y su adecuada gestión son imprescindibles para permitir a los arqueólogos y a otros científicos estudiarlos e interpretarlos en nombre de generaciones presentes y futuras, y para beneficio de las mismas"*.⁵

"Esta protección y adecuada gestión se debe hacer por el acelerado empobrecimiento que vienen sufriendo una mayoría de los países americanos como consecuencia del estado de abandono e indiferencia en que se encuentra su riqueza monumental y artística, la cual demanda la adopción de medidas de emergencia, tanto a nivel nacional como internacional, pero la eficacia práctica de las mismas dependerá en último término, de su adecuada formación dentro de un plan sistemático de revalorización de los bienes patrimoniales en función del desarrollo económico-social".⁶

Guatemala como país multicultural, pluriétnico y plurilingüe se ubica en un contexto cada vez más amplio, en donde se personaliza y se hace más diverso su universo, ya que cada vez está la población guatemalteca más consciente de valorar los bienes patrimoniales a los cuales se les ha dado diferente significado, pero también con conflicto de intereses. Esto obliga a los custodios del patrimonio cultural a prestar cada vez más atención a los problemas y las alternativas a los que se enfrentan para conseguir estos objetivos.

Por estar reconocido el país como multiétnico, cada comunidad tiene consigo su memoria colectiva y está consciente hoy más que nunca de su pasado histórico, por lo que se está haciendo responsable de la identificación, apropiación y gestión de su patrimonio. A causa de estos procesos de cambio, cada grupo étnico ha desarrollado una conciencia y un conocimiento de la necesidad de proteger los valores propios de su patrimonio. Es importante remarcar que la pluralidad social guatemalteca implica una gran diversidad en los conceptos de patrimonio concebidos por la comunidad entera.

4. Ministerio de Cultura y Deportes (1997)

5. International Council on Monuments and Sites - ICOMOS- (1990)

6. ICOMOS (1977)



Por lo tanto, es importante tener claros los conceptos de cultura plasmados en el Plan Nacional de Desarrollo Cultural a Largo Plazo, del Ministerio de Cultura y Deportes, el cual indica que *"La cultura es el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social. Engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias. En la definición amplia de cultura está implícito el reconocimiento y la valoración de las culturas que caracterizan la variedad de las expresiones humanas."*⁷

Dentro del Parque Arqueológico Mixco Viejo, la conservación puede ser realizada mediante diferentes tipos de intervenciones como pueden ser: la puesta en valor y uso del parque para disfrute, educación-conocimiento y distracción de los visitantes, el control del medioambiente, mantenimiento adecuado, circuitos abiertos al público, áreas de protección especial, reparación, restauración, renovación y rehabilitación de sus edificios. Por lo tanto, se considera como parte importante contar con un plan que oriente y gestione los fondos necesarios para poner en marcha la propuesta económica.

Se considera que los bienes patrimoniales deben tener una puesta en valor lo que significa, en el sentido estricto, proporcionar un nuevo valor a algo que no lo tiene o no se le ha reconocido. La puesta en valor de un bien patrimonial en particular implica la realización sistemática de una serie de acciones encaminadas a destacar y exaltar las características y méritos de un objeto. Para unos poner en valor un bien significa restaurarlo y dotarlo de un marco jurídico para su protección; para otros, además de las anteriores significará el establecer un plan de uso y gestión que permita resolver problemas de sostenibilidad y uso social aceptable.

La puesta en valor de un bien patrimonial requiere de ocho etapas: 1) la de identificación y reconocimiento; 2) inventario y registro; 3) registro fotográfico del bien patrimonial; 4) clasificación del bien patrimonial; 5) evaluación del estado de conservación del bien; 6) sistemas de seguridad; 7) condiciones ambientales; 8) agentes de deterioro que pueden ocasionar daños al bien. La evaluación y conjugación de estos elementos apoyarán a realizar propuestas de actividades que protejan y conserven el bien de la forma más adecuada.

Para que los bienes no se pierdan y se puedan gestionar de mejor manera, se tienen tres categorías, las cuales son: *"El valor de uso; en esta categoría, la utilidad, la posibilidad de satisfacer alguna necesidad material o inmaterial es lo que tiene un mayor peso específico. Le sigue el valor formal, el cual corresponde a aquellos Bienes Culturales que representan un estímulo, un placer a los sentidos, tanto por su forma como por el mérito de su obra. De igual forma el exotismo, la singularidad, la representatividad son características añadidas de esta valoración formal. Por último se propone el valor simbólico-significativo como una de las vías de puesta en valor de los bienes culturales."*

7. Ministerio de Cultura y Deportes (2005)
8. Moreno Benítez, Marco (1998)



CAPÍTULO I

Para lograr lo antes planteado se debe definir la gestión cultural como tal, por ello se indica que *"la gestión cultural consiste en procurar el conocimiento, estudio-investigación y el entendimiento del hecho cultural que se pretende promover y difundir mediante un proceso exhaustivo de su relevancia, interés y trascendencia dentro del contexto cultural en el que se manifiesta y expresa, permitiendo así su protección, rescate, preservación y su redimensión. Para una efectiva gestión se dispondrá de los recursos materiales, técnicos, humanos y económicos-financieros que sean capaces de alcanzar los fines u objetivos trazados. Los medios a emplear y las estrategias planeadas son parte de la gestión".*⁹

El Parque Arqueológico de Mixco Viejo necesita de la gestión cultural para llevar a cabo mejoramiento y desarrollo del área, lo que llevará a la mejora de los costes del proceso, y con ello se podrá identificar los riesgos a los que se puede ver afectado, así como crear los lineamientos apropiados para la preservación y planes de actuación de emergencia, ya que se tiene comprobado que el turismo cultural, a pesar de ser positivo para la economía local, también es un riesgo. Además, es necesario desarrollar planes de contingencia para afrontar los terremotos, incendios, huracanes, tormentas, vandalismo, etc. *"Sin embargo, se debe definir lo que se entiende como gestión del patrimonio cultural, siendo esta la eficiente administración de recursos (patrimoniales, humanos, económicos y de todo tipo) ordenada a la consecución de objetivos sociales que afectan al patrimonio cultural".*¹⁰

*"La gestión del Patrimonio Cultural, por cuanto afecta a elementos de alto valor histórico, artístico o cultural, es una profesión que requiere aptitudes especiales y una amplia formación. Esta actividad coloca en las manos de los profesionales que gestionan dicho patrimonio, obras de gran valor y de alto valor significativo, histórico y cultural. Es por ello que la gestión del patrimonio cultural, lejos de todo "amateurismo" o voluntarismo, debe estar en manos de profesionales preparados especialmente con esta función."*¹¹

Contando con un plan de gestión, se puede contribuir al desarrollo sostenible, cualitativo, económico y social de la comunidad de los alrededores, así como del sitio mismo. Con ello se permitirá la formación y educación sobre patrimonio y que se haga partícipe a la sociedad y la integración dentro del sistema de educación nacional en todos los niveles.

Desde el punto de vista arqueológico, el parque Mixco Viejo puede ser trabajado como un patrón de asentamiento prehispánico en donde quedaron plasmadas *"las actividades culturales de un pueblo y sus instituciones sociales están distribuidas sobre el paisaje y las relaciones entre los sistemas sociales, culturales y económicos."*¹² Así mismo, *"está condicionado por el desarrollo tecnológico y el medio ambiente natural, por lo que es necesario analizar la geografía donde se localiza el sitio, para lo cual se tomaron en cuenta los conceptos de geografía y ambiente, que se refieren a la totalidad de los fenómenos naturales en que vivió una sociedad incluyendo la geografía natural, clases de territorios, tipos de tierras, formas pétreas, cubiertas vegetales, habitantes, fauna y clima, la ecología es la relación entre el ambiente y la explotación de los recursos (Navarro, (1989), citado por Velásquez (2011))"*¹³

9. Cuadernos de la OEI (1998)

10. Ibid.

11. Ibid

12. Velásquez L. Antolín (2011)

13. Ibid



*"Los restos arquitectónicos son un claro reflejo de las tecnologías de que disponían y de su identidad cultural, tecnología constructiva implementando diferentes elementos constructivos y estructurales, tales como muros, bóvedas y sus decoraciones, que llevaron un mensaje implícito para la población."*¹⁴

Por último, pero no menos importante, la protección, conservación y gestión cultural deberán estar unidas las acciones legales y administrativas. Guatemala reconoce legalmente su patrimonio natural y cultural en los siguientes artículos de la Constitución Política de la República de Guatemala del año 1985:

- Artículo 57, Derecho a la cultura
- Artículo 58, Identidad Cultural
- Artículo 59, Protección e investigación de la cultura
- Artículo 60, Protección del Patrimonio Cultural de la Nación
- Artículo 61, Conservación del Patrimonio Cultural, menciona que los sitios arqueológicos, conjuntos monumentales y el centro Cultural de Guatemala, recibirá especial atención del Estado, con el propósito de preservar sus características y resguardar su valor histórico y bienes culturales.
- Artículo 64, "Se declara de interés nacional la conservación, protección y mejoramiento del Patrimonio Natural de la Nación, los cuales son inalienables. Una Ley garantizará su protección y la de la fauna y la flora que en ellos exista".
- Artículo 65, Preservación y promoción cultural

Todos estos artículos fundamentan legalmente el objetivo de este trabajo del Plan de Gestión.

A partir de la creación del Ministerio de Cultura y Deportes en 1986 y, por consiguiente de nuevos entes administrativos, el Instituto de Antropología e Historia y el Parque Arqueológico de Mixco Viejo fueron trasladados a la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Una nueva legislación es planteada en el Decreto 26-97 y sus reformas (Decreto número 81-98 del Congreso de la República de Guatemala). En los primeros artículos, regula la protección, defensa, valorización, rescate, salvamento, recuperación, investigación y conservación de los bienes que integran el Patrimonio Cultural de la Nación. También identifica los bienes e instituciones que por el ministerio de ley o declaratoria, integren y constituyan bienes muebles o inmuebles, públicos y privados, relativos a la paleontología, y a la cultura en general, incluido el patrimonio intangible, que coadyuven al fortalecimiento de la identidad nacional. (Reformado por el Decreto No. 81-98 del Congreso de la República de Guatemala).

14. Velásquez L. Antolín (2011)



CAPÍTULO I

I.4 Justificación

El Parque Arqueológico de Mixco Viejo necesita, para valorizar sus potenciales y ser auto sostenible, un plan de gestión que le dé los insumos e instrumentos necesarios para lograr alcanzar las metas planteadas, ya que el mismo está catalogado como patrimonio cultural de Guatemala, no solo por su arquitectura prehispánica, sino por la historia de su desarrollo como pueblo kaqchikel, la importancia cultural derivada de ello y la categoría natural que puede desarrollar con un manejo adecuado.

Los estudios arqueológicos llevados a cabo en el área por el Dr. Henri Lehmann desde 1954 a 1967, el rescate de los edificios a cargo del Arquitecto Marcelino González en los años 80 y, por último, las excavaciones e investigaciones en el área conocida como la Campana a cargo del Dr. Alain Ichon y la Licenciada Rita Grigñon en 1994, han demostrado la tecnificación de su arquitectura, el concepto de uso de los espacios, la calidad de su cerámica y el talle de su lítica, de la organización política que se tenía al momento de la conquista de los españoles, sus costumbres funerarias y la planificación de su ciudad para evitar ser atacados por sus enemigos. Todo ello justifica que el sitio como tal tenga los insumos y valores necesarios para impulsar un mejor manejo institucional, y que este se vea reflejado en la sociedad civil y que ayude a que nuevas generaciones tengan conocimiento y apropiación del área e identidad local. Por aparte, algo muy importante es el contexto que los grupos indígenas le están dando a todos y cada uno de los sitios arqueológicos, ya que ahora son vistos como lugares sagrados, a los cuales pueden ingresar y llevar a cabo sus ceremonias, por lo que es necesario también normar este tipo de actividad para preservar los vestigios arqueológicos.

I.5 Objetivos

I.5.1 General

- Contar con un instrumento que oriente y norme las acciones e inversiones necesarias para el uso, manejo sostenible, protección y conservación del patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

I.5.2 Específicos

- Elaborar y desarrollar el Plan de Gestión para el proceso sostenible del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- Mejorar las capacidades por parte de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural para planificar y gestionar la sostenibilidad del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- Fortalecer las capacidades para valorizar el Parque Arqueológico Mixco Viejo, como un recurso para el desarrollo de las comunidades y municipalidad local.
- Mejorar la calidad de los valores expuestos al visitante para lograr el incremento en la afluencia de visitantes al parque.
- Fortalecer la gestión local para incrementar las actividades económicas de las poblaciones cercanas y procurar un desarrollo sostenible para el parque, y que este sea un factor importante en la economía de las comunidades aledañas.



I.6 Hipótesis

Si no se cuenta con un plan de Gestión, las acciones prioritarias relativas a la conservación de los recursos culturales y naturales del Parque Arqueológico de Mixco Viejo no tendrán una guía que las priorice y oriente, y de continuar sin un instrumento de gestión que oriente y dirija las potencialidades del parque para mejorar su condición actual no podrá ser impulsada su incorporación social, económica, cultural y ecológica, y ser autosostenible en un corto o mediano plazo.

I.7 Metodología

Para el desarrollo del plan de gestión para el Parque Arqueológico de Mixco Viejo se trabajó con la metodología del Marco Lógico. Este consiste en *"Un método de planificación participativa por objetivos que se utiliza de manera esencial, pero no exclusiva, en los proyectos de cooperación para el desarrollo. Este método ofrece una secuencia ordenada de las discusiones para la preparación de una intervención y unas técnicas de visualización de los acuerdos alcanzados."*

*"La Metodología de Marco Lógico es una herramienta para facilitar el proceso de conceptualización, diseño, ejecución y evaluación de proyectos. Su énfasis está centrado en la orientación por objetivos, la orientación hacia grupos beneficiarios y el facilitar la participación y la comunicación entre las partes interesadas."*¹⁵

Con la utilización del marco lógico se pudo definir un conjunto de conceptos interdependientes que describen, de modo operativo, las acciones y lineamientos que vinculen a los actores institucionales nacionales, del poder local y comunitario, para que se ejecuten en forma participativa, de tal manera que contribuyan al desarrollo local y la preservación del valor arqueológico del sitio.

La construcción de la matriz del marco lógico sirvió para definir los problemas, objetivos y alternativas de gestión, relativos a los aspectos más importantes y necesarios para preservar y conservar el patrimonio cultural y natural del sitio, los que sirvieron de base para hacer el planteamiento de los lineamientos, acciones y actividades que contribuyan al manejo adecuado y sostenibilidad del parque.

15. Agencia Española de Cooperación Internacional (1999)

Capítulo

2





DESCRIPCIÓN DEL PARQUE ARQUEOLÓGICO MIXCO VIEJO

II.1 Presentación

El departamento de Chimaltenango se encuentra sobre la cordillera central o altiplano, ubicación que le da un aspecto típico del paisaje, quebrado, lleno de barrancos profundos, valles y dilatadas llanuras fértiles. Ramales de la misma cordillera forman montañas elevadas y cerros. Los principales ríos que riegan el departamento son el Coyolate, el Madre Vieja, el Pixcayá y el río Grande o Motagua. Mixco Viejo se encuentra ubicado en la cuenca del Río Grande o Motagua con un drenaje hacia el Caribe.

Su clima es diverso, que va de templado a cálido con una temperatura entre los 12° y 24° centígrados, lo que es consecuencia de sus altitudes y de su topografía. Es menester mencionar que en el área de Mixco Viejo prevalece el clima seco.¹⁶

II.2 Antecedentes Geográficos del Área

En términos generales, el territorio prehispánico de Guatemala se divide en: Tierras Bajas al norte, con niveles de 0 a 800 m sobre el nivel del mar. El Altiplano o Tierras Altas (de 800 m a 3000 m sobre el nivel del mar) en donde se ubica Mixco Viejo y la Costa Sur o Tierras Bajas del Sur.

La región del altiplano se caracteriza por grupos de colinas, volcanes, valles y cuencas que drenan hacia el norte o sur.

El sitio arqueológico de Mixco Viejo está ubicado en el municipio de San Martín Jilotepeque, del departamento de Chimaltenango. Se localiza a una altura de 980 m sobre el nivel del mar, con una latitud de 14° 52' 18" y una longitud 90° 09' 48" (hoja cartográfica, Granados 2060 I). Mixco Viejo está situado a unos 6 km al oeste de la afluencia del río Pixcayá en el río Grande o Motagua, en el extremo noroeste del departamento de Chimaltenango. Se encuentra sobre una meseta ondulada, desde la cual se divisan las cadenas montañosas de los departamentos de Chimaltenango, Quiché, Baja Verapaz y Guatemala. La meseta se levanta, cortada a pico, por encima de barrancos muy profundos, por donde corre la quebrada Pancacó, afluente del Pixcayá.¹⁷ (Ver mapas No.1 y 2 y plano 1).

En los textos indígenas antiguos, como el Título de Jilotepeque (1555), se indica que en el sur de la actual cabecera de San Martín Jilotepeque estaban asentados en el norte los Akajales (Kaqchikeles) y los Chajomám (Pokomam) en el sur. Por lo tanto, ambos grupos compartían el territorio de Jilotepeque.¹⁸

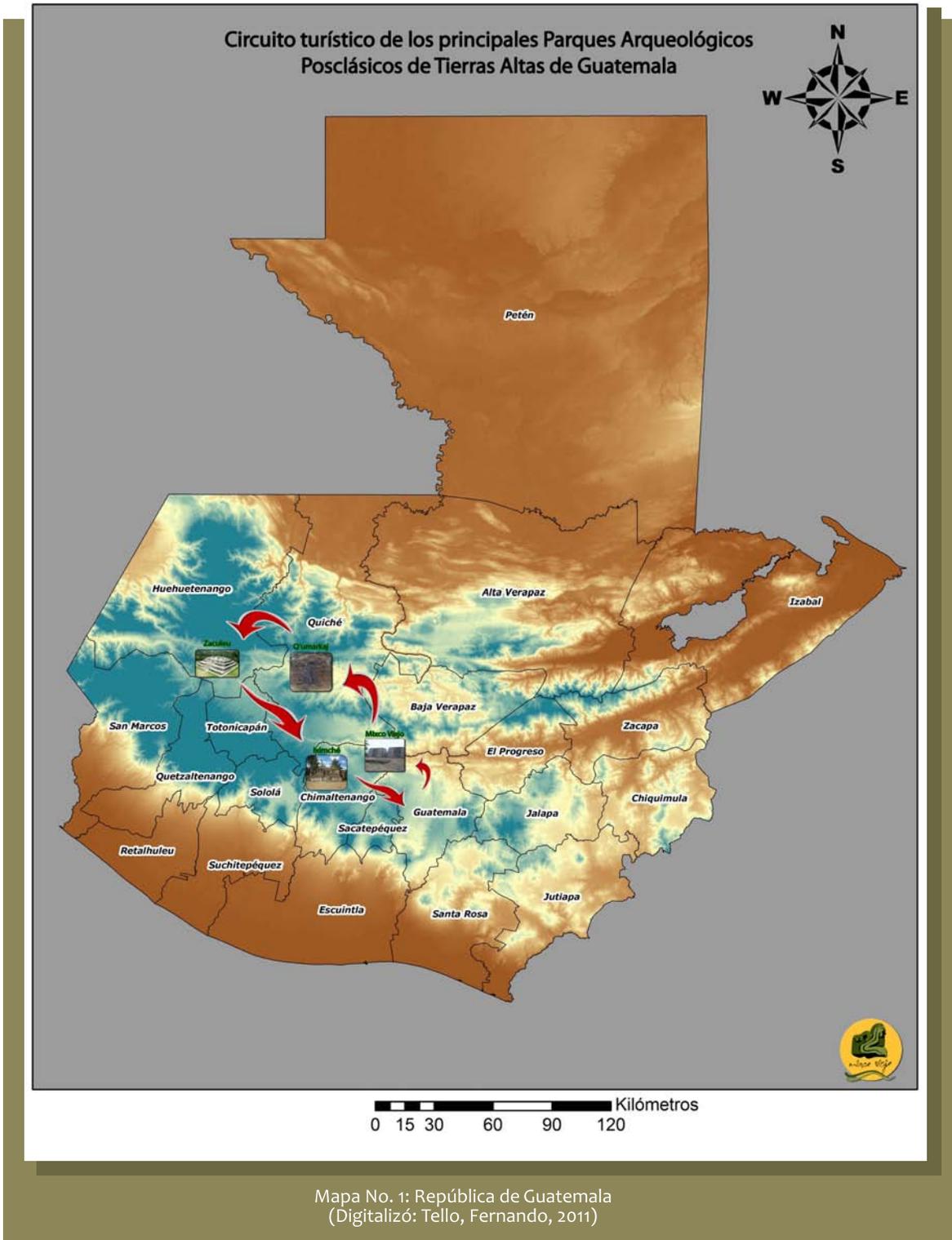
16. Gall, Francis (1999)

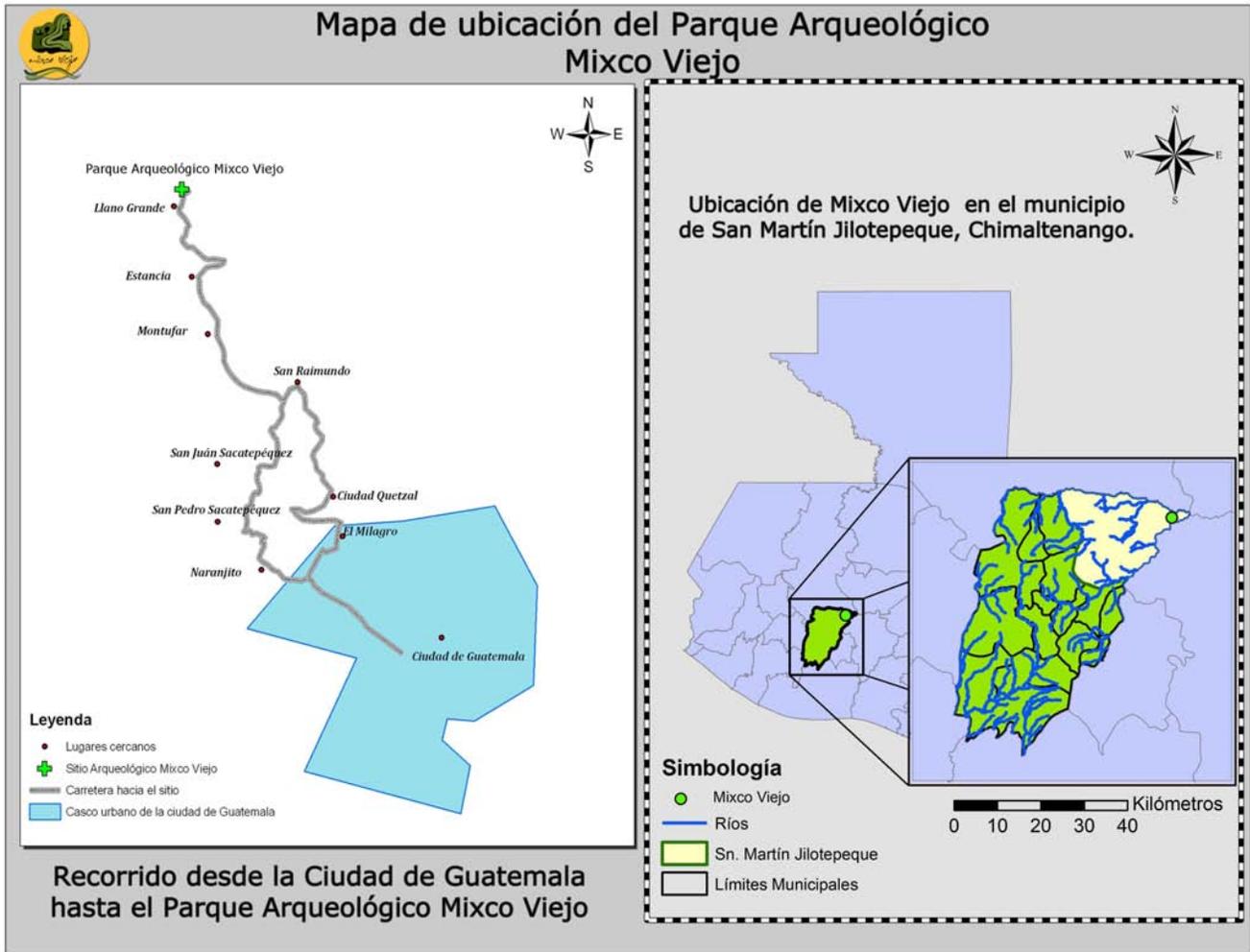
17. Gall, Francis (1999)

18. Cabezas, C., Horacio (2008)

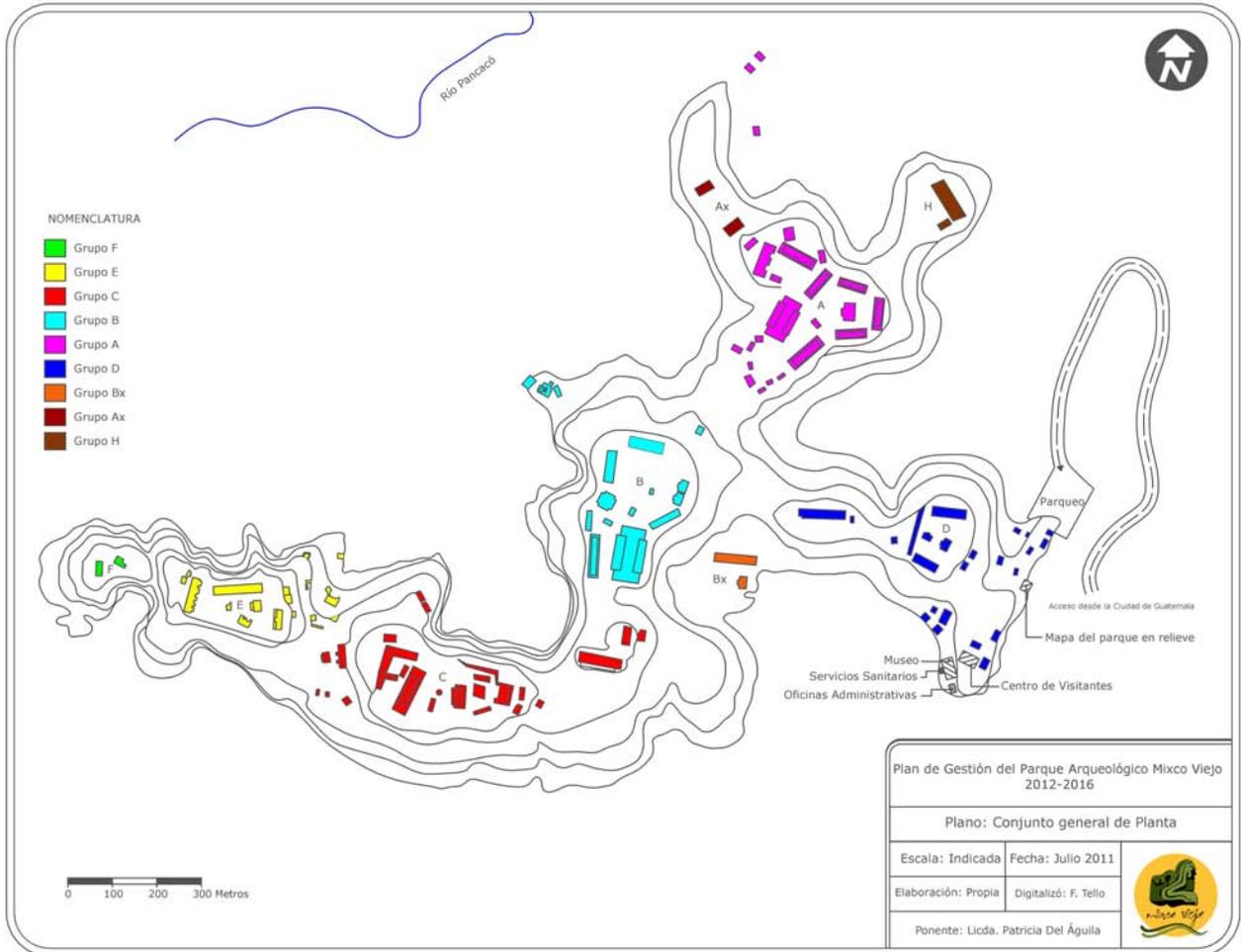


CAPÍTULO II





Mapa No. 2: Recorrido de Ciudad Capital a Mixco Viejo y Ubicación del Parque Arqueológico Mixco Viejo (Referencia Tello, Fernando, 2011)



Plano No. 1: Parque Arqueológico Mixco Viejo
(Referencia del Águila Flores, 2011, en base a plano del PROCORBIC)



II.3 Antecedentes Históricos

Durante el período Posclásico Tardío, el cual comprende del 1250 al 1524 d. C.,¹⁹ surgen grupos hegemónicos que construyeron ciudades-estados. Dentro de las principales están Iximché, capital de los Kaqchikeles y Mixco Viejo; Gumarkaj²⁰, de los K'iche's y Zaculeu de los Mames y otras más.

"Los Señoríos mayas de las Tierras Altas afirmaban tener orígenes nahuas o toltecas, y sus tradiciones indicaban que sus antepasados habían migrado y asentado en Guatemala. La introducción de leyendas de origen mixteca y nahua produjo la mezcla de la historia con el mito. Por ello, es muy difícil que la evidencia arqueológica pueda corroborar los relatos acerca del origen de los pueblos, y sobre las migraciones y las visitas a que se alude en las crónicas indígenas del Altiplano guatemalteco".²¹

En el siglo XII y XIII hubo un fuerte crecimiento demográfico que progresivamente instaló un nuevo sistema político-religioso. La organización social fue de linajes dentro de los chinamit o barrios. Como consecuencia de los conflictos interregionales, la mayor parte de los centros urbanos del Altiplano estaban ubicados en las partes altas de los cerros y montañas, rodeados por profundos barrancos. Se acondicionaba la parte superior de los cerros a fin de construir plazas y centros ceremoniales. El Altiplano Guatemalteco se mantuvo densamente poblado, como lo encontraron los españoles cuando llegaron en 1524.

"Hace quinientos años, Saqik'ajol Nimakaqapek era la orgullosa capital del reino Pocomam", (el cual fue conquistado posteriormente por los Kaqchikeles). "Saqik'ajol Nimakaqapek, se traduce como "Hijo Blanco Gran Roca del Lecho de Barro". La ciudad está situada en lo alto de un cerro rodeado por empinados paredones naturales que, a pesar de su privilegiada situación defensiva, cayó en manos de los Kaqchikeles", (los kaqchiqueles llaman a esta región Chwa Nima Ab'äj que se traduce: Frente a la Gran Piedra, para convertirse luego en Jilotepeque, nombre dado por los indios de habla nahuatl). "Por eso, algunos autores consideran que el nombre correcto de la ciudad sería Jilotepeque Viejo (Mixco Viejo), que fuera un importante enclave del período Posclásico de la historia prehispánica."²²

En la antigua ciudad kaqchikel que se conoce en la actualidad como Mixco Viejo, "cada plaza se puede considerar como el espacio ocupado por un linaje, también llamados casas, o sea, un grupo de personas pertenecientes a una misma descendencia. Los Kaqchikeles se dividían en 4 grandes linajes: Sotz'iles, Xajilwa, Aqajales y Tuquche's. Estos linajes a su vez se dividían en otros cuatro linajes y así sucesivamente. En este caso, se supone entonces, que las cuatro grandes plazas corresponden a los cuatro grandes linajes del linaje Aqajal, que ocupaba Mixco Viejo, establecidas en las plazas pequeñas a su alrededor y correspondían a la subdivisión de los linajes, de manera que había una correspondencia entre la importancia del linaje y la monumentalidad de las construcciones".²³

A la llegada de los españoles en 1524, el lugar era una ciudad poderosa con unos 300 años de antigüedad; una serie de consideraciones arqueológicas, históricas, científicas y estadísticas permiten llegar a la conclusión de que las construcciones más antiguas se remontan a lo sumo al siglo XII.

19. Valdés, J. A. y Zoila Rodríguez (1999)

20. Ministerio de Educación (1970)

21. Valdés, J. A. y Zoila Rodríguez (1999)

22. Paz C. Guillermo (2004)

23. Paz C. Guillermo (2004)



CAPÍTULO II

Esa zona del altiplano se hallaba ocupada por pueblos de idioma k'iche' y kaqchikel, de la familia lingüística maya. Pero otros grupos, hablando el pocomam -también maya-, formaban una serie de núcleos de población esparcidos por el territorio, siendo un ejemplo el que aún subsiste en Chinautla (Chinautla Viejo). Mixco Viejo llegó a ser el refugio más importante de los poqomames y posteriormente de los kaqchikeles; en 1525 era una de las ciudades más importantes del altiplano, considerado tanto centro religioso como de defensa (Ver figura No. 1).

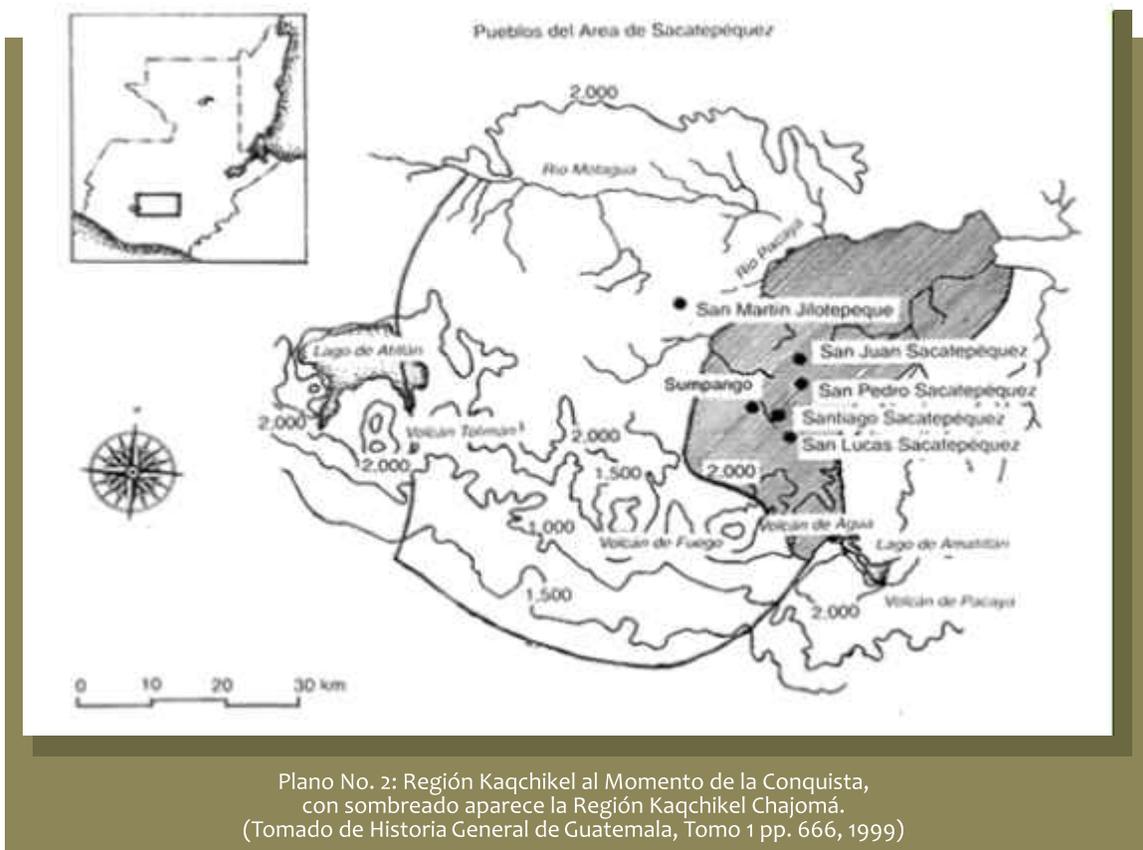
Dentro de los textos escritos en época colonial se menciona la destrucción de la Ciudad de Mixco Viejo en 1527 de la siguiente manera: antes de proseguir su marcha hacia el sur, Jorge de Alvarado "hizo prender fuego a aquella gran población de Mixco Viejo para que, no sirviéndole más como asilo, no arrastrasen a rebeldías, y poblarlos en otra parte, como prontamente se ejecutó".²⁴



Figura No. 1: Parque Arqueológico Mixco Viejo, mostrando los cuatro grandes grupos o linajes que existieron en la época posclásica (Referencia Departamento de Monumentos Prehispánicos, 2010)

24. Ibid

"Las primeras generaciones de mixqueños se limitaron a construir, utilizando el terreno tal cual se presentaba. De cada promontorio de la colina hicieron un barrio o cantón, elevando pirámides sobre los cerros y alineando plataformas de observación desde donde se dominaban los taludes y escarpas. Sin embargo, muy pronto se empeñaron en perfeccionar el sistema de defensa. Recortaron los barrancos que no eran suficientemente verticales, reforzándolos con potentes murallas. En el interior de la ciudad se rodearon las zonas más importantes con muros escalonados, de importancia desde el punto de vista militar. Se rellenaron las hondonadas, se delinearón las plazas alrededor de las cuales se construyeron los edificios que por sucesivas superposiciones, hacían más altos y más grandes".²⁵ (Ver plano No. 2)



25. Lehman, Henry (1968)



CAPÍTULO II

II.3.1 Historia Reciente

Paz Cárcamo cita que: *"370 años después de que el invasor Jorge Alvarado ordenara la quema de la ciudad ceremonial de Chwa Nima Ab'äj (Mixco Viejo)".*²⁶ Después de la destrucción y quema del sitio deben de transcurrir muchos años para que en 1896 Karl Sapper, acucioso arqueólogo alemán llegara al sitio redescubriéndolo para el mundo.

*"El sitio pasó en el olvido más de cincuenta años, hasta que llegó una misión arqueológica francesa encabezada por el Dr. Henri Lehmann, quien en ese momento fungía como subdirector del Museo del Hombre en París".*²⁷

II.3.2 Primeras Intervenciones

En el año de 1954 se iniciaron los trabajos formales de exploración, excavación, recolección, levantamiento de planos, reconstrucción y consolidación de algunos de los edificios. La misión francesa realizó trabajos en cuatro etapas (1954-1955, 1956-1957, 1961-1962 y la última de 1966-1967).

Mixco Viejo, como es conocida actualmente, es una ciudad puramente defensiva, ya que abarca varias colinas protegidas por muros escalonados, esas a su vez están rodeadas por profundas barrancas; la cima plana está ocupada por doce grupos de edificaciones de distintas tipologías; cuatro grupos mayores y ocho grupos menores relacionados unos con otros.

El sitio arqueológico fue uno de los lugares más afectados por el terremoto de 1976, lo que obligó a que se intervinieran nuevamente sus edificios durante los años de 1978 al 80. Es necesario mencionar que con los conocimientos y criterios actuales sobre la restauración se considera que hubo una intervención poco apropiada por parte de los franceses y de la Dirección General de Caminos, quienes usaron materiales como el concreto reforzado y cemento en los edificios intervenidos.

Posteriormente hubo otra intervención en donde *"se eliminó la apertura de "vanos" para ver otras etapas anteriores; se desechó el uso de escaleras metálicas, de losas y amarres de concreto; se decidió volver al uso de la técnica prehispánica para la construcción de sus edificios; núcleos sólidos de tierra apelmazada, mortero a base de barro propio de la región y excepcionalmente se le agregó una proporción de cemento para ser utilizado únicamente en las juntas entre piedra y piedra, con el propósito de evitar el crecimiento de hierbas dañinas y disminuir el mantenimiento de los edificios en el futuro".*²⁸

El Arquitecto Marcelino González llevó a cabo la restauración de los edificios más emblemáticos del sitio. Entre los años 80 y 90 se llevaron a cabo trabajos de investigación arqueológica en el área conocida como La Campana, a cargo del Dr. Alain Ichon y la Licenciada Rita Grignon. De los años 90 al 2005, el sitio estuvo a cargo del Programa de Conservación de Bienes Culturales (PROCORBIC) quien le da mantenimiento al mismo, y no es hasta que en el año 2002 que se inician

26. Lehman, Henry (1968)

27. Ibid

28. González C., Marcelino (1980)



los trabajos de restauración de las pirámides gemelas ubicadas en el grupo B, y en la actualidad se está trabajando la restauración del palacio C-3 ubicado en el grupo C a cargo del Departamento de Monumentos Prehispánicos.

II.3.3 Condición Actual

El sitio de Mixco Viejo durante el período de 1990 al 2005 estuvo a cargo del Programa de Conservación de Bienes Culturales (PROCORBIC actualmente DECORBIC) y luego pasó a ser administrado por el Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales, de la Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural del Ministerio de Cultura y Deportes. En el año 2008, el área arqueológica es declarada como un Parque Arqueológico.

Mixco Viejo es uno de los sitios restaurados del altiplano guatemalteco, otros sitios arqueológicos intervenidos son Zaculeu, Iximché y recientemente Gumarkaj. Mixco Viejo cuenta con el mínimo personal de mantenimiento y vigilancia (24 personas), servicios básicos al turismo (batería de sanitarios), un pequeño edificio que hasta el año 2005 funcionó como museo de sitio, pero por la falta de personal, acondicionamiento de piezas y seguridad, fue cerrado. Se ha planificado realizar el guion científico, museológico y museográfico del parque.

El sitio arqueológico de Mixco Viejo originalmente se encontraba en propiedad privada y es hasta el 6 de noviembre del 2000 que pasa a formar parte de los Bienes del Estado de Guatemala. Quedó inscrito oficialmente según la escritura pública No. 15 y es autorizada el día 12 de enero de 2000, como Finca No. 30326, Folio 249, Libro 247 de Chimaltenango.

A pesar de que el sitio arqueológico estaba en propiedad privada, su administración y custodia fue asignada al Instituto de Antropología e Historia, dependencia del Ministerio de Educación en aquella época. Con la creación del Ministerio de Cultura y Deportes en 1986 y posteriormente la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, el Instituto de Antropología e Historia y el Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales fueron incorporados a la nueva estructura administrativa del parque, ratificando su administración hasta el presente.

II.4 Patrimonio Cultural Inmueble

Mixco Viejo muestra una arquitectura típica del posclásico formada por plataformas elevadas dobles. De los últimos trabajos de investigación llevados a cabo por Carlos Navarrete²⁹ menciona que "*Borhegyi reportó seis doble templo sobre plataforma sencilla*". La forma con la cual aparece este elemento, en el área del Altiplano, ofrece una serie de variantes entre las que destacan las siguientes: dos templos dobles sobre plataformas o basamentos piramidales, como en el edificio B-3, de Mixco Viejo (Jilotepeque Viejo), en la cual descansan dos pirámides sobre una base común; doble templo sobre una plataforma común, con tres escalinatas al frente y otras laterales, como en Chuitinamit, Baja Verapaz; y Cahyup, con escalinatas por los cuatro lados de la plataforma común.

29. Navarrete, Carlos (1993)



CAPÍTULO II

Con relación a la arquitectura con alfardas con remate vertical o 'dado' Navarrete indica que Smith señaló quince sitios en los que es clara la presencia de este elemento en territorio kaqchikel, y seis en que es posible: como en el edificio C-2, de Mixco Viejo flanqueadas por cinco alfardas; y en la escalinata doble con dos 'dados' en la alfarda central, de los cuales uno está en el remate normal.

Igualmente, la forma del 'dado' ofrece ligeros cambios. Mientras en el centro de México sobresale al frente, en el área bajo análisis resalta alrededor de toda la alfarda, como en la Pirámide C-1, de Mixco Viejo y en el edificio 4, de Zaculeu. Recientes investigaciones realizadas en el norte de Quiché, en la cuenca del Chixoy y en Los Altos Cuchumatanes, lo fechan a partir del 1100 d. C. Su presencia se incrementa a medida que se acerca el siglo XVI (Ver figura No. 2).



Figura No. 2: Pirámide C-1 de Mixco Viejo, en la que aparecen 'dados' en la alfarda
(Foto de Carlos Navarrete)
(Tomado de la Historia General de Guatemala, Tomo 1 pp. 715, 1999)

Mixco Viejo cuenta con dos canchas para el Juego de Pelota. Este juego era una práctica limitada al sexo masculino, tenía carácter ritual y elitista. Estaba relacionado con el culto al inframundo y la muerte. Se originó quizás, hace 3000 años en la región Olmeca. Las canchas presentan cierta similitud: fueron ligeramente hundidas, en forma de I mayúscula y orientados norte-sur. Llegaron a tener hasta 44.5 m de largo por 9.5 m de ancho. Estas dimensiones son bastante notables si se toma en consideración el espacio reducido que ocupa la ciudad. Se llegaba al terreno de juego por medio de dos escaleras ubicadas al norte y al sur del patio, talladas en los muros del edificio (Ver figura No. 3).



Figura No. 3: Cancha de Juego de Pelota ubicado en Grupo A
(Fotografía del Águila F. Patricia, 2008)

La construcción hecha de lajas estaba cubierta por una capa de estuco, probablemente rojo. Un sistema de drenaje permitía la evacuación de las aguas de lluvia. Las banquetas longitudinales, rematadas por cornisas ornamentales se hicieron con cierta inclinación, para facilitar el rebote de la pelota. Los dos marcadores de cada terreno, empotrados en la parte superior del muro, son las esculturas más bellas del sitio. Están esculpidos en alto relieve, representan una cabeza humana dentro de las fauces de una serpiente (Ver figura No. 13).

Los espectadores podían observar el juego desde las plataformas superiores o las escaleras. Aunque las reglas cambiaban obviamente según el tamaño del terreno, que la técnica de juego debió ser idéntica: la pelota de hule macizo, que pesaba de 5 a 6 libras solo se podía tocar con los codos, hombros, caderas y rodillas, por lo que se requería la utilización de protectores para evitar el impacto al lanzar o desviar la pelota y para asegurar la realización de maniobras. Entre los objetos ceremoniales que formaron parte del equipo se cree que el objetivo del juego era, para cada uno de los jugadores de cada equipo, tocar el marcador, el cual podía estar en el suelo, o en alto, como es el caso de Mixco Viejo.

Las viviendas alrededor de las plazas de Mixco Viejo eran de forma rectangular ocuparon entre 6 y 8 m de largo y 3 a 3.5 m de ancho. Estaban construidas con material perecedero, sobre una base de piedras. Las paredes eran de bajareque o barro amarrado con cañas. Los techos fueron de palma, muy similares a las construcciones actuales del altiplano. Tenían la capacidad de albergar hasta ocho personas (Ver figura No. 4).



Figura No. 4: Cimientos habitacionales del área CP-35 del área La Campana, Mixco Viejo
(Referencia Ichon, Alain y Rita Grignon, 1984)

La casa constaba de un solo ambiente, con el suelo de tierra apisonada y barro cocido. Incluía un área de descanso, con el piso cubierto de arcilla cocida, en donde se extendían los petates. Había también un área de cocina con un fogón delimitado por piedras o en forma de cubeta. Se destinaba un espacio para las reservas alimenticias y las actividades como hilar y tejer se hacían afuera, en ciertos casos debajo de un techo de paja. No es posible observar estos vestigios arqueológicos en la actualidad en el área del parque, ya que no se encuentran dentro del área ceremonial.

Algunas casas tuvieron dimensiones mayores, hasta 10.25 m de largo por 4 m de ancho, con divisiones interiores. La ausencia de fogón en estas permite deducir que no fueron viviendas sino lugares en donde se almacenaban grandes jarras con granos de maíz, destinados al consumo de la población, había otras más pequeñas, probablemente con fines comerciales (Ver figura No. 5).



Figura No. 5: Plataforma habitacional del grupo Ix-7, La Campana, Mixco Viejo
(Referencia Ichon, Alain y Rita Grignon, 1984)

Se han localizado edificios de forma similar a los anteriores pero con terraza y pequeños techos, de manufactura más refinada, con revestimiento de estuco pintado, a veces pintado, a veces recubierto de murales figurativos polícromos de carácter histórico y ritual. Por su ubicación cercana a los grupos ceremoniales se consideran las residencias de la elite.

Estas características arquitectónicas y otros hallazgos arqueológicos, permiten definir la existencia de varios grupos sociales: la nobleza, una clase media compuesta por los artesanos, los comerciantes, los sirvientes y los campesinos, que vivían fuera de la ciudad, en casas dispersas entre las milpas.³⁰

El estilo arquitectónico es de una unidad que raramente se encuentra en un lugar arqueológico. Esta circunstancia se observa no solamente en los edificios que se construyeron durante el último período de habitación, sino también en los más antiguos que han podido ser observados a través de las excavaciones realizadas.

La importancia de Mixco Viejo es realzada por el hecho de que se trata de uno de los pocos sitios en el Altiplano de Guatemala que presenta arquitectura posclásica tardía. Es de los pocos parques que cuenta con dos canchas de juego de pelota, así como complejos de pirámides gemelas. Además es el tercer sitio arqueológico investigado con partes restauradas en la región; primero fue Zaculeu, luego Iximché y por último Mixco Viejo.

30. Museo Nacional de Arqueología y Etnología (1999)



CAPÍTULO II

II.4.1 Aspectos Urbanísticos

Mixco Viejo es una ciudad que abarca varias colinas protegidas por muros escalonados en los extremos de la meseta; las colinas a su vez están rodeadas por profundas barrancas; la cima plana está ocupada por doce grupos de edificaciones de distintas tipologías; cuatro grupos mayores y ocho grupos menores relacionados (Ver figura No. 1).

En cada promontorio de la meseta se levanta un conjunto o grupo de edificios, doce en total, con más de doscientas cincuenta edificaciones entre plataformas, pirámides, dos canchas de juegos de pelota y altares.³¹

1 Palacio
7 Pirámides Templos
6 Plazas
2 Juegos de Pelota
11 Altares
23 Grandes Plataformas
250 Unidades habitacionales (plataformas pequeñas)

Y una cantidad aproximada de mil metros lineales en los límites de los grupos constructivos de muros de contención o murallas defensivas.

Sin duda alguna, Mixco Viejo es, conjuntamente con Iximché, (Chimaltenango), una de las dos ciudades más importantes del Señorío Kaqchikel, siendo hoy en día una de las mejor conservadas y restauradas.

Es necesario indicar que el patrón de asentamiento del sitio Mixco Viejo se desarrolla a las orillas de los barrancos, en cerros altos con una sola entrada al mismo, y que la posición de sus edificaciones no tiene un orden establecido dirigido al norte, como es el caso de la plaza A, ya que la mayoría de templos tienen su graderío hacia el oeste, y sus casas largas y palacios fueron acondicionadas de manera que cupieran dentro de esos espacios (Ver plano No. 3).

31. Gall, Francis (1999)



Los materiales utilizados para las construcciones fueron trabajadas con lajas micáceas o piedra pómez. Solo algunos edificios estaban estucados y presentaban dos o tres fases sucesivas de construcción. Las numerosas plataformas de habitación, pequeñas y de forma rectangular, han permitido calcular la población en 15,000 personas.

II.4.2 Intervenciones

En este inciso se detallan varios tipos de intervenciones que el patrimonio inmueble del sitio ha tenido, algunas acertadas y otras no, pero por ser parte de su historia se enumeran con más detalle a continuación:

Lehmann, en 1952, planificó las excavaciones para estudiar Mixco Viejo. El trabajo de investigación duró cuatro temporadas en campo, de seis meses cada una. Él supervisó también la reconstrucción y la restauración de los monumentos ejecutados por la Dirección General de Obras Públicas de Guatemala. Las excavaciones a gran escala se iniciaron en 1954, se excavaron los edificios del grupo C, el barrio más elevado de la ciudad (Ver figura No. 6).

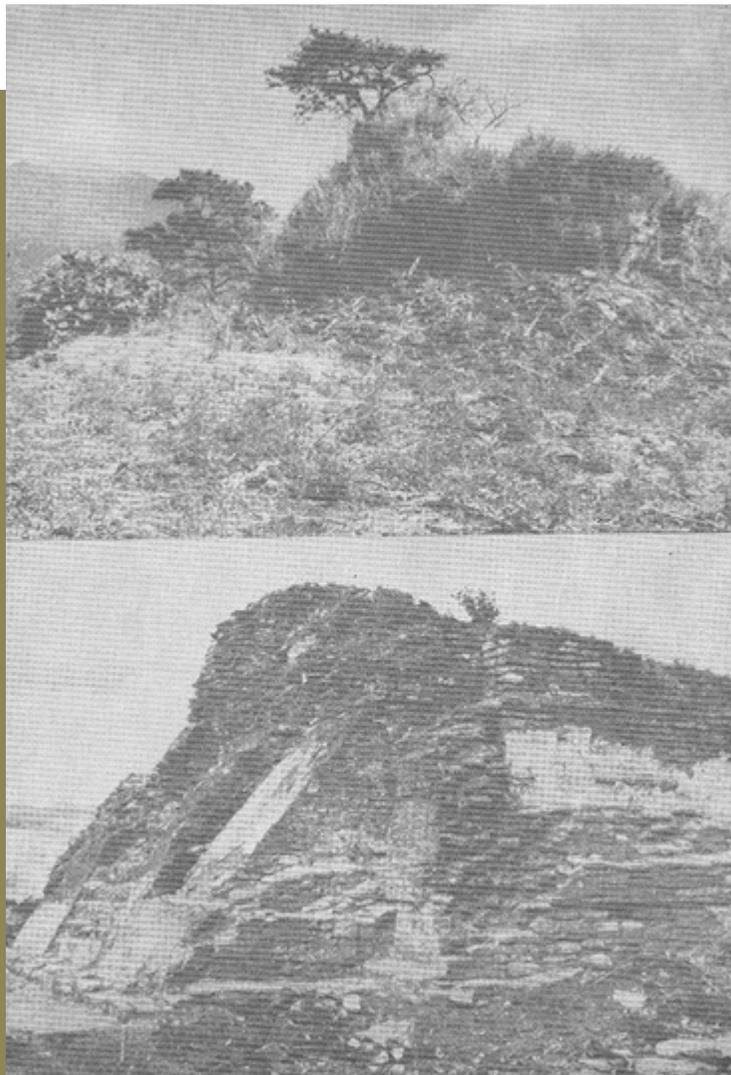


Figura No. 6: Pirámide C-1 antes de iniciar los trabajos de reconstrucción, abajo la misma pirámide después de explorada y descombrada (Referencia de Lehmann, Henri, 1968)

En 1956-57 se descubrieron las construcciones del grupo B, la pirámide doble, un juego de pelota y varias plataformas, así como un gran muro de contención y la pirámide principal del grupo A (Ver figura No. 7).

En el año 1957 se publicó la tesis titulada "Reconstrucción de Centros Indígenas en el Altiplano de Guatemala, del Ingeniero Deleón Zea, quien tuvo a su cargo la reconstrucción del sitio.



Figura No. 7: Fase de restauración de Edificio B-3 en Mixco Viejo
(Referencia de Deleón Z., Carlos, 1957)

La temporada de 1961-62 tuvo como objetivo la excavación de las demás edificaciones del grupo A, un segundo juego de pelota y numerosas plataformas y muros, así como los principales edificios de los grupos D y E (Ver figura No. 8).

La cuarta temporada se realizó en 1966-67. Ordenadamente se exploraron las principales edificaciones, pirámides y templos, altares, juegos de pelota y plataformas, todo lo cual fue consolidado y la mayor parte enteramente reconstruido. Además del aspecto ceremonial y militar, las investigaciones han proporcionado muchos datos sobre la vida cotidiana de los habitantes antes de la llegada de los españoles, máxime que en las dos últimas etapas de excavaciones fueron explorados un cierto número de pisos de viviendas.



Figura No. 8: Pirámide A-1 restaurada mostrando una subestructura que estuvo estucada al más alto nivel de su base (Referencia de Lehmann, Henri, 1968)

En 1968, Mixco Viejo es incluida en la nómina de sitios arqueológicos de Guatemala, para su protección y conservación, y en la legislación de bienes históricos de 1974 en el acuerdo 110-74 del Ministerio de Educación.

A partir del año 1973 hasta la presente fecha, el Instituto de Antropología e Historia quedó encargado de ejecutar el mantenimiento y limpieza del sitio, así también la consolidación y conclusión de trabajos en algunos edificios y muros dañados por efecto de las lluvias anuales, concluyendo con la construcción de la infraestructura turística básica.

El terremoto del 4 de febrero de 1976 afectó a todo el territorio guatemalteco. Mixco Viejo está muy cerca de San Martín Jilotepeque, epicentro del movimiento telúrico, razón por la cual quedó destruido en un 90%. Ante esto, el gobierno de Guatemala, a través del Instituto de Antropología e Historia tuvo a su cargo el trabajo completo de restauración y consolidación de edificios, tal y como se observa en la actualidad. Recientemente se concluyó el asfalto de la carretera que conduce al parque, por lo que el acceso es rápido y cómodo para el visitante.



II.5 Patrimonio Cultural Mueble

En la ciudad se desarrollaron múltiples actividades artesanales como la elaboración de cerámica micácea, talla de artefactos en piedra (cuchillos, navajas de obsidiana, piedras y manos de moler de basalto, cuentas de piedras para adornos, etc.).³²

La cerámica y la lítica fueron parte vital del desarrollo del sitio, casi la totalidad del material encontrado -utensilios domésticos y objetos en barro cocido- datan de los últimos años antes de que se iniciase el período hispánico.

Los utensilios de uso corriente son comales, ollas con o sin asas, cántaros y cuencos de cerámica micácea. Enterradas al pie de monumentos se encontró gran cantidad de urnas funerarias, semejantes a los cántaros domésticos, ya que es sabido que los kaqchikeles del lugar incineraban a sus muertos y depositaban las cenizas dentro de cántaros en que abrían tres agujeros en correspondencia con los ojos y la boca del difunto. Estas urnas están a menudo decoradas con motivos pintados en negro, rojo y crema, representando una serpiente estilizada, tipo de decoración conocido como polícromo de Chinautla, ya que los primeros vasos encontrados, de este género, fueron de esa localidad.

Durante el tiempo Protohistórico (1250-1524 d. C.) se acostumbró incinerar a los dirigentes y enterrar sus cenizas al pie de estructuras importantes, en urnas de varios tipos, con pequeñas ofrendas de metal como oro, tumbaga (aleación de oro y cobre) y cobre, importadas o de fabricación local.

Las urnas funerarias de Mixco Viejo presentan diseños geométricos y en ocasiones, rostros modelados de humanos y animales. Las formas más comunes de la cerámica, además de las urnas, son las tinajas y los jarros (Ver figuras No. 9 y 10).

Las urnas son una tradición de tierras altas, pero pareciera una tradición heredada de los habitantes de Kaminaljuyu, o por lo menos de los habitantes del clásico temprano (Ver figura No. 11).

Los platos o escudillas, así como los vasos de tres soportes, están decorados en el mismo estilo. Se encontraron también incensarios con mangos, llenos o perforados como las pichachas (coladores) contemporáneas; pintaderas rectangulares con mangos y moldes para fabricar las cabezas de tigres aplicadas en las asas de las vasijas.

32. Fauvet-Berthelot, Marie-France (1999)



Figura No. 9: Cántaro bícromo con asas, Pieza del Museo Nacional de Arqueología y Etnología, (Fotografía del Águila F. Patricia, 2008)

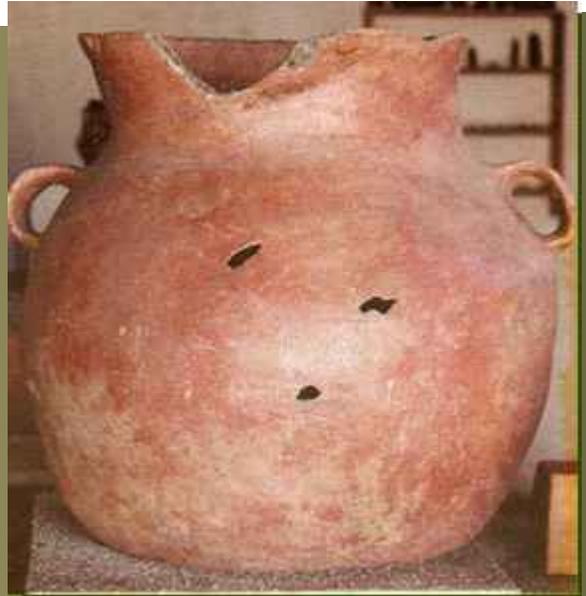


Figura No. 10: Urna Funeraria, Pieza Museo de Sitio Mixco Viejo (Referencia de Paz C., Guillermo, 2004)



Figura No. 11: Urna Funeraria de Mixco Viejo (Tomado de Museo Nacional de Arqueología y Etnología, 2008) (Fotografía del Águila F. Patricia, 2008)



Las pichachas (coladores) para limpiar los granos, eran similares a las actuales, pero tienen un origen k'iche' en el Posclásico. Los jarros y las tinajas pertenecen al material utilitario, así como los sellos para la impresión de los tejidos, usados también para tatuajes corporales.

El material ritual está conformado por los incensarios, las figurillas humanas y de animales y principalmente las urnas funerarias. Se han encontrado también sonajas y silbatos (Ver figura No. 12).

De manufactura sencilla, las piezas pueden ser del color natural del barro, alisadas en su mayoría y pintadas de color negro, rojo y crema. Es notable la decoración con representaciones de animales como sapos, lagartos, monos, pájaros, serpientes y felinos.

Al comentar acerca de la cerámica de Mixco Viejo, el Licenciado Juan Luís Velásquez³³ indica que es necesario tomar como base la clasificación y descripción que el Maestro Carlos Navarrete publicó en 1961; años después R. Wauchope (1970) en su trabajo sobre la cerámica protohistórica de las tierras altas guatemaltecas fotografió vasijas completas del sitio.

El Posclásico Tardío o Protohistórico (1250-1524 d. C.) de las tierras altas guatemaltecas muestra en la industria cerámica similitud entre distintos grupos mayas, como lo refleja la cerámica de los sitios Mixco Viejo, Iximché, Kaminaljuyu, Gumarkaj, Zacualpa, Chutixtiox, Cauinal, Chuitinamit y Zaculeu entre otros; debido al expansionismo y poderío de los k'iche's.

En Mixco Viejo, las vasijas utilitarias son cuencos de silueta simple, ollas y cántaros globulares y con hombro con asas verticales de dos apoyos, hechos con una pasta dura y mostrando una superficie alisada, ocasionalmente presentan bandas de pintura blanca o rojo, así como comales y cántaros de pasta micácea, siendo los últimos utilizados también como urnas crematorias, comprenden ambas clases el 58% del inventario cerámico del sitio.

Las vasijas finas de servicio y también utilizadas en ofrendas llevan engobe, el cual varía de rojo a café, existiendo también engobes negro y blanco; en conjunto representan un 10% de la muestra disponible. Los cuencos de silueta compuesta presentan acanaladuras bajo el borde y pueden llevar asas de dos apoyos, iguales o similares a las de ollas y cántaros; cántaros de la forma antes mencionada presentan cuello alto a veces ondulado; ocurre bicromía en rojo/blanco, rojo/café y blanco/rojo.

Distintivos son los cántaros Chinautla Polícromo, ellos presentan líneas y diseños blancos y negro sobre rojo; dichas vasijas, al igual que los cántaros micáceos, fueron utilizados como urnas crematorias o funerarias. Dichos cántaros comprenden significativamente el 19%. Cuencos e incensarios de pasta fina arenosa decorados con pintura y espigas, así como sahumadores moldeados y con mango comprenden el 13% restante de las vasijas de Mixco Viejo.

33. Velásquez, Juan Luís (en prensa)

Es oportuno mencionar que en el extremo de los mangos se presentan cabezas zoomorfas y antropomorfas, al igual que en soportes moldeados de algunos cuencos trípodes.

A continuación se presenta un esquema tipológico con base a las distintas unidades cerámicas identificadas por el Maestro Navarrete; recomendando que para ahondar en sus descripciones, formas y estilos de las vasijas es necesario consultar su trabajo.

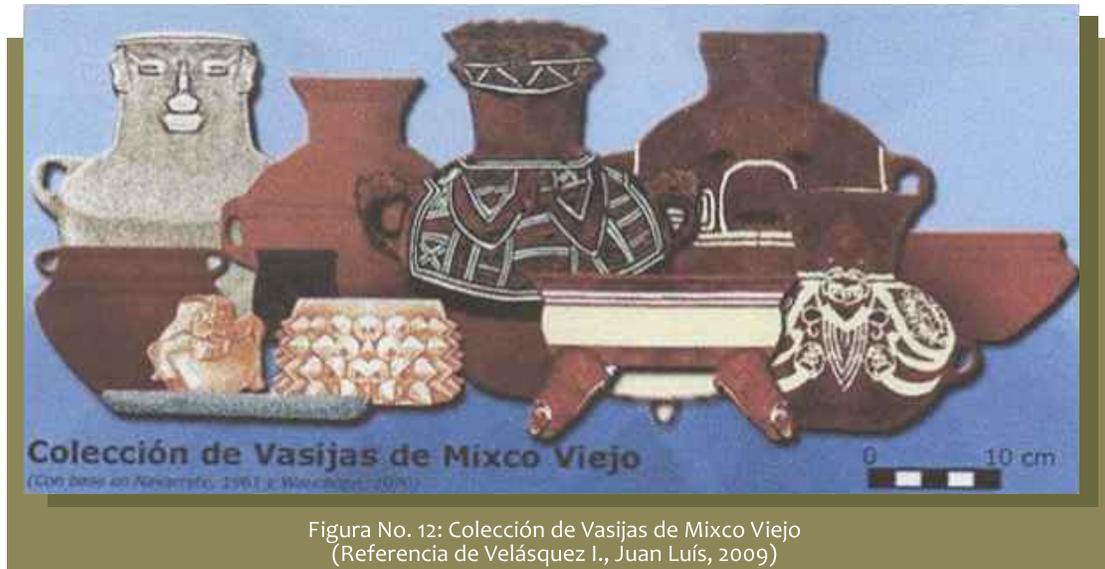


Figura No. 12: Colección de Vasijas de Mixco Viejo
(Referencia de Velásquez I., Juan Luís, 2009)

En escultura sobre piedra, Mixco Viejo es bastante pobre, habiéndose encontrado solamente una bella pieza en bulto que representa las fauces abiertas de una enorme serpiente, con una cabeza antropomorfa dentro de ella, que es el marcador del juego de pelota.

El único elemento decorativo empleado en las fachadas de los edificios es un simple revestimiento de estuco y no aparece relieve alguno que las enriquezca. En muchos lugares, el revestimiento estaría pintado, pero los fragmentos conservados son raros y no ha sido posible hacer una reconstrucción de dichas pinturas.



Figura No. 13: Marcador de Juego de Pelota tallado en piedra, representa una cabeza humana dentro de las fauces de una serpiente
(Referencia de Lehmann, Henri, 1968)

Abundan las herramientas de piedra. De roca volcánica se fabricaron piedras de moler, manos, hachas y cinceles. La piedra pómez sirvió para tallar figurillas antropomorfas asociadas a algunos rituales. Los adornos como cuentas, pendientes y colgantes eran de serpentina o de jadeita.

Sin embargo, los mixqueños habían alcanzado la perfección en el trabajo de la obsidiana, que utilizaban para todas sus herramientas. Aún en la actualidad, no es difícil encontrar innumerables fragmentos a flor de tierra y, a lo largo de la excavación practicada, aparecieron gran número de raspadores, puntas de lanza, flechas, navajas, objetos de ornamentación y aún núcleos, o sea bloques de los cuales se desprenden las navajas (Ver figura No. 15). Las láminas, particularmente finas y transparentes, son la admiración de los entendidos en la materia.³⁴ Muy cerca de Mixco Viejo, en San Martín Jilotepeque, se encuentra uno de los nacimientos más grandes de obsidiana en toda el área maya. Piezas de obsidiana de San Martín se reportan en México, Petén y otros lugares.



Figura No. 14: Escultura tallada en Piedra (Tomado de Museo de Mixco Viejo 2001) (Fotografía del Águila F. Patricia, 2001)



Figura No. 15: Navaja de Obsidiana (Tomado de Museo de Mixco Viejo 2001) (Fotografía del Águila F. Patricia, 2001)

En la industria lítica son escasos los marcadores y quemadores, pero hay esculturas monumentales cubiertas con estuco. Abundan los cuchillos bifaciales tallados en obsidiana. El arco y la flecha reemplazaron a la lanza. En época ya tardía, aparece, en pequeña cantidad, el uso de metales como el oro y el cobre para elaborar ornamentos personales.

En Mixco Viejo se trabajó la obsidiana, la jadeita y serpentina. Además se encontraron objetos de cobre tales como pinzas, anzuelos, anillos, hachas y pequeños cascabeles. Dada su escasez en el mundo maya, el metal de Mixco Viejo constituye un descubrimiento relevante importado de la región Quiché.

34. Gall, Francis. (1999)



CAPÍTULO II

II.6 Características Culturales sobresalientes del Parque Arqueológico Mixco Viejo

Entre las consideraciones que se tomaron en cuenta para su reconocimiento se encuentran: i) Ser uno de los parques arqueológicos restaurados de las tierras altas del periodo posclásico de Guatemala. ii) Mostrar un desarrollo en su arquitectura, tecnología, planificación del paisaje y aprovechamiento de las defensas naturales. iii) Contar con publicaciones especializadas en arquitectura, restauración, cerámica y sistema de enterramientos. iv) El valor especial de la ciudad como testigo tangible de conocimiento, educación, disfrute, turismo e identidad.

Estos criterios están representados en manifestaciones en Mixco Viejo así:

- Por su ubicación geográfica con una defensa natural impenetrable (meseta elevada rodeada de barrancos), condición característica de las ciudades prehispánicas del periodo posclásico. Adicional a la defensa natural se construyeron cientos de metros de paredones defensivos, así como grupos de edificios en sus partes planas con construcciones hidráulicas para el manejo de aguas de lluvia. En los grupos monumentales se edificaron complejos de pirámides gemelas, las cuales son un observatorio astronómico; y canchas de juego de pelota.
- Por su colección de materiales culturales: como sus urnas funerarias, lítica y su bello marcador de juego de pelota.
- La ciudad de Guatemala queda solamente a 60 km de distancia del parque, su acceso está asfaltado hasta la entrada del sitio.
- Se pueden hacer circuitos turísticos culturales: a) combinando la arquitectura colonial de las iglesias de San Pedro y San Juan Sacatepéquez y San Raimundo, que son los tres poblados indígenas cercanos al parque; b) caminamientos en los parajes cercanos para observar el paisaje de la cuenca, la flora y la fauna local; y, c) visita a los sitios arqueológicos de Mixco Viejo, Joyabaj, Gumarkaj e Iximché.

El Plan de Gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo se prevé como el instrumento técnico-administrativo-normativo que definirá las acciones prioritarias encaminadas al uso y disfrute de los recursos culturales y naturales que aún pueden ser implementados como medidas de protección y uso controlado. Las acciones y estrategias indican precisamente las tareas de trabajo y la responsabilidad institucional para su manejo. El presente plan, que es el primero de su tipo para el Parque Arqueológico Mixco Viejo, proyecta, para los siguientes cinco años (2012-2016) las acciones para solucionar los problemas, objetivos y alternativas de gestión, relativos a los aspectos más importantes y necesarios para preservar, conservar y usar el patrimonio cultural y natural del sitio. El plan servirá de base para hacer el planteamiento de los lineamientos, acciones y actividades que contribuyan al manejo adecuado y sostenibilidad del parque.

II.7 Patrimonio Natural

*"En el valle del río Grande o Motagua se puede observar una composición árida con zarzales, cactus y otras plantas del ecosistema de chaparral espinoso. El Parque Arqueológico de Mixco Viejo está rodeado por árboles de ciprés y musgo gris."*³⁵

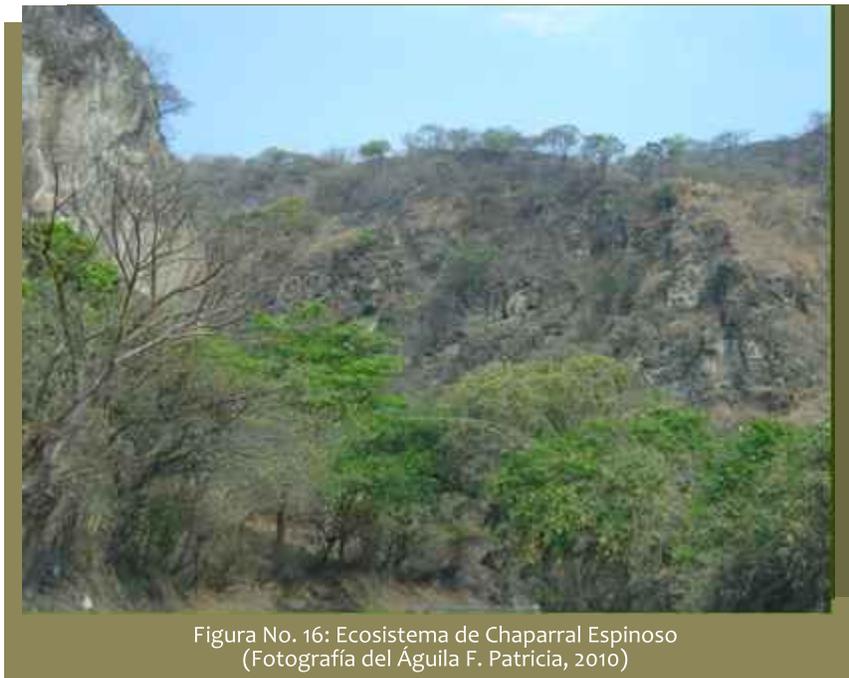


Figura No. 16: Ecosistema de Chaparral Espinoso
(Fotografía del Águila F. Patricia, 2010)

*"En todas las áreas circunvecinas lo que más se cultiva es el maíz y frijol, que son parte de la dieta básica de los pobladores de la región, estos cultivos son estacionales producidos en la época lluviosa; durante esta época se da una temporada de sequía que recibe el nombre de "canícula", y afecta los cultivos de la región".*³⁶

Actualmente estos cultivos y la flora natural están siendo sometidos a un estrés vegetativo, provocado por el cambio climático, el cual se manifestó fuertemente en el año 2009, que según registros del Instituto de Sismología, Vulcanología, Meteorología e Hidrología (INSIVUMEH), llovió un 17% menos que un año normal. Además, según pronóstico de dicho instituto, para el año 2010 lloverá un 30% menos que en el año 2009. Esto está provocando cambios en el paisaje natural de la región.

Tanto los árboles y la vegetación del área como los cultivos tienen características propias dadas las condiciones climáticas del suelo y topografía del lugar, los cuales ofrecen un paisaje natural que ha sido modificado por la intervención del hombre para su sobrevivencia.

Las áreas de influencia consideradas para el Parque Arqueológico Mixco Viejo son una local y otra regional, las que a continuación se describen:

35. Gall, Francis. (1999)

36. Gall, Francis. (1999)



CAPÍTULO II

ÁREAS DE INFLUENCIA CONSIDERADAS

LOCAL

El ámbito local el Parque cuenta con:

- Infraestructura y Servicios.
- Zona arqueológica abierta al público que es considerada como la zona de patrimonio cultural.
- Zona natural abierta al público que es considerada como la zona patrimonial natural del parque.
- La Administración del parque que se encuentra en medio del ámbito local como regional.

Dadas las características de Parque, éste tiene influencia local en:

- Aldea Las Escobas.
- Municipios de San Martín Jilotepeque, Chimaltenango, y otros municipios cercanos.
- Departamento de Chimaltenango.

Las razones porque se considera de influencia local se enfocan hacia el sector laboral, educativo y de turismo; ya que se trata de un centro prehispánico único en el área que presta los servicios básicos.

REGIONAL

El ámbito regional del Parque cuenta con

- La Administración del parque que se encuentra en medio del ámbito local como regional.
- Ministerio de Cultura y Deportes.
- Comunidades cercanas al Parque Arqueológico.
- Instituciones nacionales que apoyen al parque.
- Socios responsables del Plan de Gestión en donde se incluiría a la sociedad civil, organizaciones no gubernamentales, organismos internacionales, etc.

Dadas las características de Parque, éste tiene influencia regional en:

- Región Central (Departamentos de Guatemala, Sacatepéquez y Chimaltenango).
- Región Occidental (Quiché).
- Región Norte (Baja Verapaz).

Se considera de influencia regional porque el parque es la única muestra de un centro prehispánico de la época posclásica. Esto motiva la afluencia de visitantes nacionales y en ocasiones extranjeros con fines como la investigación, el turismo, la educación y la aventura extrema.

Tabla No. 1: Áreas de Influencia Consideradas
(Elaborado por del Águila F., Patricia 2012)



Ficha Técnica del Parque Arqueológico de Mixco Viejo

Fecha de preparación:	Junio 2010 Autora: Patricia del Águila Flores	
Administración del Área:	Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales, Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia, Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Ministerio de Cultura y Deportes	
Dirección:	12 avenida 11-11, zona 1 Ciudad de Guatemala	
Teléfonos:		
Área total:	902,513.6200 mts ² .	
Jurisdicción:	Municipio de San Martín Jilotepeque, Chimaltenango	
Categoría de Manejo:	Parque Arqueológico	
Límites:	Norte: Finca Las Vegas, Oriente: Francisco Manzo, Sur: Marta Martínez del Rosa y Finca Matriz; Poniente: Marta Martínez del Rosal Propiedad de Jorge Martínez del Rosal Alburéz.	
Fecha de Creación y Número de Decreto:	Nómina de sitios arqueológicos de la república de Guatemala de 1968. Declaratoria de Zonas y Monumentos Acuerdo No. 1210 de 1970 Decreto 26-97 Ley de Protección del Patrimonio Cultural Decreto 81-98 de Patrimonio Cultural y Natural	
Infraestructura para la Administración	Estacionamiento con acceso para vehículos Garita para cobro de boletos Campamento de guardiana Ranchos para ingerir alimentos Bodega para materiales arqueológicos Batería de servicios sanitarios y agua potable Oficina administrativa Senderos Interpretativos Límite perimetral	
Personal técnico-Administrativo	Encargado del parque Veinticuatro guardianes con especialidad en restauración	
Importancia Cultural	<p>Por ser uno de los pocos sitios arqueológicos de la época Posclásica Tardía con intervenciones (investigación arqueológica, restauración e infraestructura)</p> <p>Por tener arquitectura restaurada característica del período posclásico.</p> <p>Por ser uno de los pocos sitios posclásicos con dos canchas de juego de pelota y complejos de pirámides gemelas.</p> <p>Por ser un complejo monumental y ser un extraordinario conjunto arquitectónico, con un sistema elaborado de pirámides, terrazas, escalinatas, y cientos de metros de murallas defensivas, modificando con ello la composición natural del entorno.</p> <p>Por tener una colección de urnas funerarias de la época posclásica, así como material lítico y cerámico.</p> <p>Por contar con un edificio para implementar el museo de sitio.</p>	
Sitios con atractivo turístico	Patrimonio Cultural	Patrimonio Natural y Paisaje
	Sitio Arqueológico de Mixco Viejo Centro de peregrinaje de sacerdotes indígenas de diferentes grupos lingüísticos de Guatemala	Ríos Pancacó y Grande o Motagua a menos de 1 kilómetro de distancia, vegetación característica del área.
Zona de Amortiguamiento	El parque arqueológico no tiene área de amortiguamiento, ya que se encuentra rodeado de fincas particulares por sus cuatro lados.	
Sitio con significado ritual: Lugar Sagrado	Se encuentran dos áreas en donde actualmente se realizan ceremonias mayas en ciertas fechas del calendario. Dichas ceremonias mantienen viva la tradición ancestral. Actualmente es conocido como Lugar Sagrado por los Sacerdotes Mayas.	

Capítulo

3





DIAGNÓSTICO DEL PARQUE ARQUEOLÓGICO MIXCO VIEJO

El presente capítulo describe todas las fortalezas y debilidades con que cuenta el Parque Arqueológico de Mixco Viejo, así como las causas y efectos negativos que esto produce al mismo de no contar con un instrumento que evalúe en forma constante las soluciones para mejorar el desarrollo sostenible.

III.1 Fortalezas y Debilidades detectadas

III. 1.1 Historia del Sitio

Fortalezas

El Parque Arqueológico de Mixco Viejo cuenta con información histórica desde la época prehispánica (Clásico Tardío al Posclásico Tardío, 900 a 1524 d. C.), fue investigado arqueológicamente durante 6 temporadas de campo en los años de 1950. Por aparte es uno de los cuatro sitios posclásicos restaurados en las Tierras Altas de Guatemala. Existe información escrita sobre las investigaciones llevadas a cabo en idioma español y francés, y hay una publicación especializada de los trabajos de restauración que se llevaron a cabo posteriormente al terremoto de 1976.

Debilidad

La investigación arqueológica no se continúa desde el año de 1984 en las áreas ceremoniales y habitacionales del sitio.

III.1.2 Accesibilidad

Fortalezas

Para poder llegar al Parque Arqueológico de Mixco Viejo se deben de recorrer 60 km al noroeste de la Ciudad de Guatemala y su acceso desde la capital se puede hacer por dos vías: de Mixco tomando la ruta de Ciudad Quetzal a San Raimundo y de Mixco tomando la ruta de San Pedro y San Juan Sacatepéquez.

El Parque cuenta con una carretera totalmente asfaltada que llega exactamente al kilómetro 60. Por su proximidad con la ciudad de Guatemala, el recorrido toma dos horas para llegar. Existen autobuses extraurbanos que recorren el Departamento de Guatemala y llegan hasta el parque y hay microbuses que hacen el recorrido dentro de las aldeas y municipios cercanos.

Debilidad

Por la falta de divulgación sobre la existencia del parque no llegan muchos visitantes, a pesar de estar a solo 60 km de distancia de la ciudad capital.

Dentro del parque no existe infraestructura para las personas con capacidades limitadas.



CAPÍTULO III

III.1.3 Presentación del Parque al Visitante

Fortalezas

Al ingresar, el visitante al parque hace un recorrido por senderos de piedra, que lo conducen hacia una plaza donde se puede observar un mapa en relieve del sitio arqueológico.

Luego se puede hacer el recorrido por las diferentes plazas que conforman el sitio, el visitante encuentra edificaciones restauradas, con algunas montículadas para indicar que en el lugar hay todavía vestigios sin restaurar, es permitido ascender a las pirámides y los palacios restaurados. Cada una de las plazas está identificada con señales de madera.

Existen ranchos con infraestructura mínima (bancas de madera y churrasqueras) para poder ingerir y cocinar alimentos en esa área. El parque ofrece una batería de baños para damas y caballeros, los cuales se mantienen limpios; se cuenta con agua en el área de campin.

En época alta de turismo, el parque es visitado aproximadamente por 2,000 turistas nacionales y unos 300 extranjeros al mes.

Debilidades

El visitante que hace el recorrido por el parque, en donde no tiene una orientación hacia donde debe dirigirse de primero, ya que el parque no cuenta con un guion museográfico que lo guíe.

El parque no cuenta con un centro de visitantes para proporcionar información sobre el área, ni un museo que exhiba el material arqueológico recuperado en las excavaciones.

No existe en el parque infraestructura para ubicar venta de alimentos y bebidas; comprar postales, souvenirs, mapas, guías del sitio; textiles típicos de la región, así como materiales utilizados para la realización de ceremonias mayas.

III.1.4 Señalética

Fortalezas

La única información y señalización de que allí existe un Parque Arqueológico es un rótulo en la carretera que conduce de San Raimundo a Pachalum.

Dentro de las plazas hay solamente una señalización de qué plaza es la que se está visitando.

Debilidades

Tanto en la carretera que lleva a Mixco Viejo, como en el interior del parque no existen paneles informativos sobre la ubicación y existencia del Parque.



La única información con que cuenta el visitante es el mapa en relieve que hay al ingreso del mismo, pero no se tienen trifoliales o panfletos que cuenten la historia de los antiguos habitantes del área y qué puede encontrar el visitante dentro del mismo.

Al visitante no se le proporciona un mapa para que pueda identificar las edificaciones más importantes del sitio, ni qué función tuvieron en época prehispánica.

Se deben de crear senderos interpretativos tanto del ambiente natural como cultural, para que el visitante conozca y entienda lo que está viendo.

El parque carece de planes de contingencia al momento de evacuar al visitante por algún tipo de desastre natural.

III.1.5 Recorrido dentro del Parque

Fortalezas

Al ingresar al parque existe una entrada empedrada que va conduciendo al visitante al mapa en relieve y al área de descanso y campin del parque, existen unos senderos empedrados que conducen hacia la oficina administrativa, las bodegas y servicios sanitarios.

Debilidades

El parque carece de guías que acompañen al visitante a hacer el recorrido por el mismo.

Dentro del parque solo hay caminamientos de tierra, que se separan de una dirección hacia otra, y el visitante tiene la opción de visitar una u otra plaza, pero sin ser guiado para que pueda entender cuál es el recorrido más adecuado a seguir.

Dentro de cada plaza se carece de información básica de cada una de ellas, en donde se explique qué función tuvieron en tiempos antiguos.

No existen senderos interpretativos del patrimonio natural dentro del parque.

III.1.6 Comprensión del área patrimonial cultural y natural

Fortalezas

El visitante al parque tiene desde la carretera que conduce hacia allí, una vista espectacular de las edificaciones, esto por su localización estratégica, la cual ubica a la ciudad en la cima de un monte.

Cuando se ingresa al área arqueológica se puede apreciar la importancia y magnitud que tuvo el sitio cuando fue habitado, ya que es uno de los pocos sitios que cuenta con dos canchas de juego de pelota en los grupos A y B.



CAPÍTULO III

Actualmente, el parque es considerado como lugar sagrado para los mayas actuales, por lo que el parque es visitado para hacer ceremonias mayas una o dos veces a la semana.

La naturaleza que rodea al sitio es majestuosa, ya que está bordeado por profundos barrancos con un relieve muy pronunciado, que en tiempos prehispánicos sirvieron de defensa natural para detener los ataques de sus enemigos.

El agua es abundante, ya que cerca del mismo pasan los ríos Motagua, Pixcayá y Pancaco, lo que permite que las tierras sean muy fértiles en la parte baja del sitio.

Su ecosistema es conocido como de bosque seco subtropical, por lo que los amantes de la naturaleza pueden apreciar cactus de distintos tipos, vegetación de chaparral espinoso y muchas otras variedades de plantas punzantes; así como de diversidad de aves y animales silvestres propios de la región.

Debilidades

El parque, por carecer de un guion museográfico, no cuenta la importancia del sitio, así como, no indica hacia donde se debe dirigir el visitante, esto puede ocasionar que se pierda visitar alguna de las plazas.

Cuando se llevan a cabo ceremonias mayas, muchas veces dejan basura en el área, por lo que hay que estar limpiando los altares alternos de plumas de aves, cera de velas y flores dejados por los sacerdotes mayas.

No se está aprovechando el patrimonio natural que el área ofrece para poderse explotar como parte de un paquete turístico.

III.1.7 Mantenimiento del Parque Arqueológico

Fortalezas

El parque cuenta con un encargado y veinticuatro trabajadores, quienes han sido capacitados para hacer trabajos de mantenimiento y conservación de los edificios.

Las plazas se encuentran limpias y con la grama recortada en época de invierno; en época seca se hacen zanjones en las laderas de los barrancos para evitar que algún incendio llegue hasta los edificios.

Las instalaciones para atender a los visitantes (campin, churrasqueras y servicios sanitarios) se mantienen limpias.

El Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural es el encargado de conservar y proteger el parque, por lo que son ellos los que pagan los salarios de los trabajadores y proporcionan los suministros para su mantenimiento.



Debilidades

Lamentablemente, el dinero que se recauda por el ingreso de visitantes nacionales y extranjeros no se utiliza en su totalidad para el mantenimiento del parque, por lo que no se pueden hacer mejoras o implementar nueva infraestructura, como por ejemplo: Museo de Sitio, cafetería, enfermería, entre otros. La carencia de recursos económicos limita la contratación de guías bilingües para el parque (Español-Kaqchikel, Español-Inglés), así como más vigilantes y peones.

No se han podido imprimir suficientes trifoliales, panfletos y mapas para entregar a los visitantes.

III.1.8 Estado General de Conservación del Parque

Fortalezas

El Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales mantiene un monitoreo a través de la inspección de monumentos, de los trabajos de conservación y restauración del parque.

El estado general de las edificaciones es muy bueno.

Debilidades

Insuficiente presupuesto para la gestión, mantenimiento y conservación del parque.

No se cuenta con un plan de gestión del Parque Arqueológico de Mixco Viejo, se podrían dar las directrices de cómo conservar, mantener y divulgar al parque para incentivar su autosostenibilidad.

III.2 Problema, Causas y Efectos detectados

Luego de haber realizado el diagnóstico del parque y ver cuáles eran sus potencialidades o fortalezas y también analizar sus debilidades, se concluyó que el mismo no puede tener un desarrollo sostenible porque no se invierten los fondos suficientes y de manera planificada para su sostenibilidad, lo que llevó a detectar un problema principal que conlleva sus causas y efectos para el parque; dando como resultado lo que a continuación se describe:

III.2.1 Problema Principal

El problema principal detectado en el Parque Arqueológico de Mixco Viejo es su limitado desarrollo, lo que permitió poder identificar cuáles eran sus causas y los efectos negativos hacia el mismo.



CAPÍTULO III

III.2.2 Causas

1. Limitada valorización del patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico Mixco Viejo, por parte de las autoridades municipales del departamento de Chimaltenango. En parte por las malas vías de comunicación con el sitio.
2. Limitadas capacidades de planificación y gestión por parte de la institución responsable del patrimonio cultural.
3. Poca valorización del patrimonio como un recurso para el desarrollo.
4. Desconocimiento y poca divulgación del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
5. Limitadas actividades económicas vinculadas con la gestión del parque.

III.2.3 Efectos

1. No existen planes de conservación y puesta en valor del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
2. No existe un plan de desarrollo del parque elaborado inter-institucionalmente.
3. Escasa participación ciudadana y de autoridades locales en el proceso de gestión del parque.
4. Baja afluencia de visitantes. La carretera asfaltada favorece las visitas desde la capital, pero las visitas de la cabecera departamental al sitio son difíciles por el mal estado del camino, igual sucede con San Martín Jilotepeque y Joyabaj, Quiché.
5. Escasa intervención de pobladores y autoridades locales en actividades económicas.

Luego de haber realizado el diagnóstico de cómo se encuentra actualmente el Parque Arqueológico Mixco Viejo, es necesario elaborar un Plan de Gestión para que pueda ser desarrollado durante los próximos 5 años, tanto por el Ministerio de Cultura y Deportes como rector del mismo, pero acompañado por entes del estado, el sector privado y la sociedad civil.

Capítulo

4





DESARROLLO DEL PLAN DE GESTIÓN DEL PARQUE ARQUEOLÓGICO MIXCO VIEJO PARA EL PERÍODO 2012-2016

Como resultado de la investigación llevada a cabo a continuación se desarrolla el Plan de Gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo para el período 2012-2016.

IV.1 Visión y Misión del Plan de Gestión para el Parque Arqueológico Mixco Viejo

IV. 1.1 Visión

Mixco Viejo es un Parque Arqueológico que contiene investigación, restauración y divulgación de sus valores culturales y naturales, tangibles e intangibles, y se conserva a través del tiempo como testimonio de la civilización prehispánica posclásica del altiplano, para fortalecer la identidad multicultural de Guatemala, el cual promueve el desarrollo sostenible a nivel local, nacional y regional.

IV.1.2 Misión

La misión que percibe este plan de gestión es que se puedan aplicar en los próximos cinco años (2012-2016) los recursos económicos, financieros y el personal necesarios, para que se conserve y disfrute en forma adecuada y permanente su patrimonio, en función de su importancia cultural, natural y social.

IV.2 Alcances del Plan de Gestión

El plan de gestión tiene dos niveles de acción, uno local que se refiere al espacio físico actual del parque, y otro regional o área de influencia en donde se encuentran el paisaje de la cuenca del río Motagua y Pancacó y las comunidades vecinas, infraestructura de acceso y otros (Ver diagrama No. 1).

Los alcances que se pretenden con el Plan de Gestión para el Parque Arqueológico de Mixco Viejo son:

- 1 Identificar los elementos potenciales que pueden impulsar una reactivación del parque. Mejorar la condición, presentación y valorización del patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico de Mixco Viejo.
- 2 Incrementar la inversión de los fondos provenientes del pago de ingreso al área, esto se logrará con el incremento de visitantes al parque.



CAPÍTULO IV

- 3 Promover el Parque Arqueológico Mixco Viejo para que la población aledaña haga alianzas con el Ministerio de Cultura y Deportes, de manera que éste pueda involucrarse en la gestión del parque y que el mismo sea también un atractivo para los lugareños. Esto se logrará a través de capacitaciones a miembros de las comunidades para que puedan optar a ser guías en el sitio y que ellos vendan también su conocimiento en beneficio del parque y de sus familias.
- 4 Proponer el incremento del presupuesto mínimo requerido y la gestión financiera para poder contratar el equipo técnico multidisciplinario para su mantenimiento y conservación.
- 5 Hacer partícipes a la sociedad civil y a las autoridades locales es vital en el proceso de valorización del parque, por lo que es necesario divulgar y difundir la importancia del mismo, para que se sientan identificados con él.
- 6 Hacer los contactos necesarios con instituciones como el INGUAT, para capacitar promotores turísticos, así como poder elaborar un circuito de sitios Posclásicos en el Altiplano de Guatemala con alto contenido de información etnohistórica. Esto se logrará a través de reuniones con estas entidades, para transmitirles la idea de que se pueden visitar al menos 3 ciudades posclásicas en viajes de 2 días.
- 7 Incrementar el número de visitantes al parque a través de prestarles mejores servicios, entre ellos: guía al parque, visita al museo del sitio, y la construcción de instalaciones básicas acogedoras y la adquisición de alimentos a un costo razonable.
- 8 En el análisis realizado se identificó que las comunidades aledañas como San Martín Jilotepeque, Joyabaj y la propia cabecera departamental no visitan el sitio por el mal estado de la carretera. Si este tramo vial se mejorara podría llegar mayor visitantes locales incluyendo muchos estudiantes de escuelas e institutos de Chimaltenango.

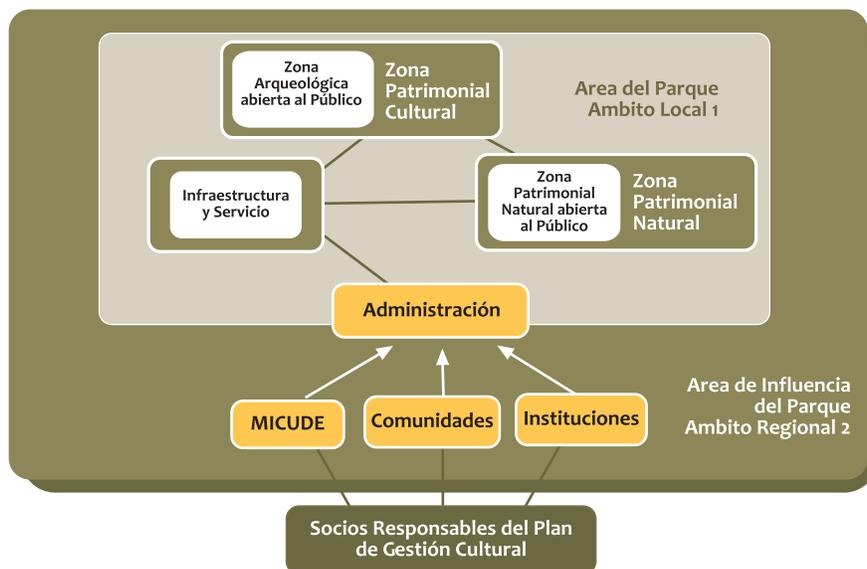


Diagrama No. 1: Explica los niveles de acción del plan de gestión
(Referencia del Águila F., Patricia, 2011)



IV. 3 Proceso y Metodología de Elaboración del Plan de Gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo

Para poder desarrollar el Plan de Gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo, se tuvo que hacer un análisis de su situación actual, partiendo de sus potencialidades.

Entre las principales potencialidades se tiene: el acceso al parque que es asfaltado; la cercanía a la capital que es de 60 km de distancia; el paisaje, y que se pueden plantear y desarrollar circuitos de templos coloniales, caminamientos y visita a otros sitios arqueológicos. Por otro lado, las comunidades vecinas y la cabecera departamental tienen deficiente acceso para llegar al sitio arqueológico.

Se identificó un problema principal, el cual es: el limitado desarrollo del Parque Arqueológico Mixco Viejo. Esto condujo a que se identificaran las causas y los efectos que esto producía, siendo los siguientes:

Causas

- 1 Limitada valorización del patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico Mixco Viejo, por parte de las autoridades municipales del departamento de Chimaltenango. En parte por las malas vías de comunicación con el sitio.
- 2 Limitadas capacidades de planificación y gestión por parte de la institución responsable del patrimonio cultural.
- 3 Poca valorización del patrimonio como un recurso para el desarrollo.
- 4 Desconocimiento y poca divulgación del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- 5 Limitadas actividades económicas vinculadas con la gestión del parque.

Efectos

- 1 No existe un plan de Conservación y puesta en valor del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- 2 No existe un plan de desarrollo del parque elaborado inter-institucionalmente.
- 3 Escasa participación ciudadana y de autoridades locales en el proceso de gestión del parque.
- 4 Baja afluencia de visitantes. La carretera asfaltada favorece las visitas desde la capital, pero las visitas de la cabecera departamental al sitio son difíciles debido al mal estado del camino, igual sucede con San Martín Jilotepeque y Joyabaj.
- 5 Escasa intervención de pobladores y autoridades locales en actividades económicas.



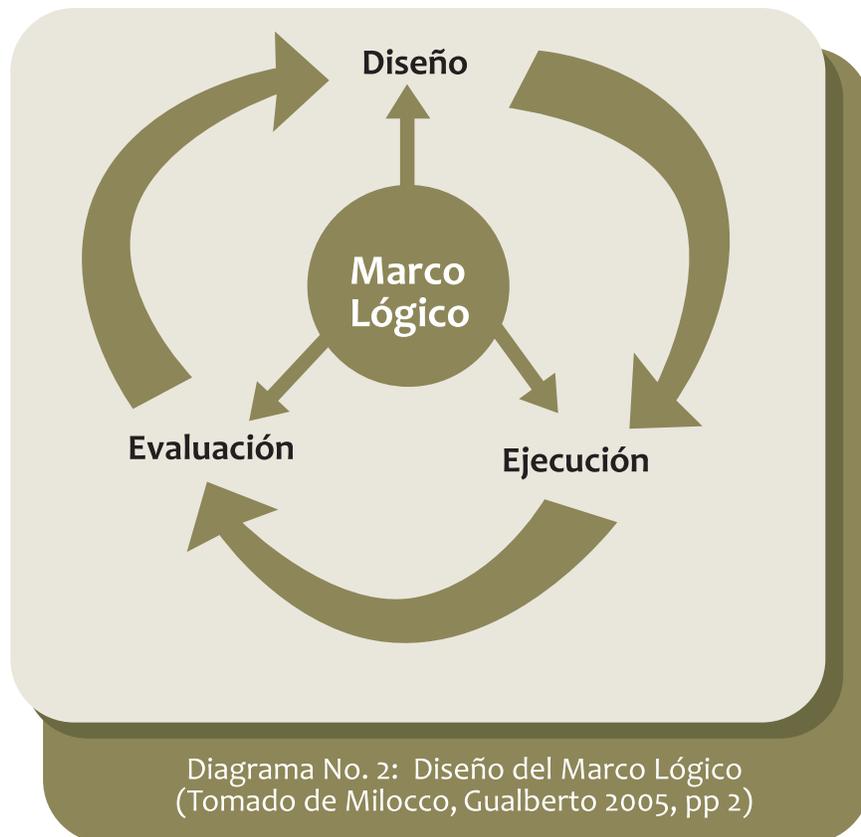
CAPÍTULO IV

Luego de haber identificado el problema, sus causas y efectos se procedió a construir el árbol de objetivos, teniendo como objetivo principal: el desarrollo sostenible del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

En el siguiente diagrama se presenta el árbol de objetivos, el cual de manera general muestra el contenido del plan de gestión, conteniendo los resultados y los logros a alcanzar para el período 2012-2016.

El Marco Lógico

Una herramienta para fortalecer el Diseño, la Ejecución y la Evaluación de Proyectos



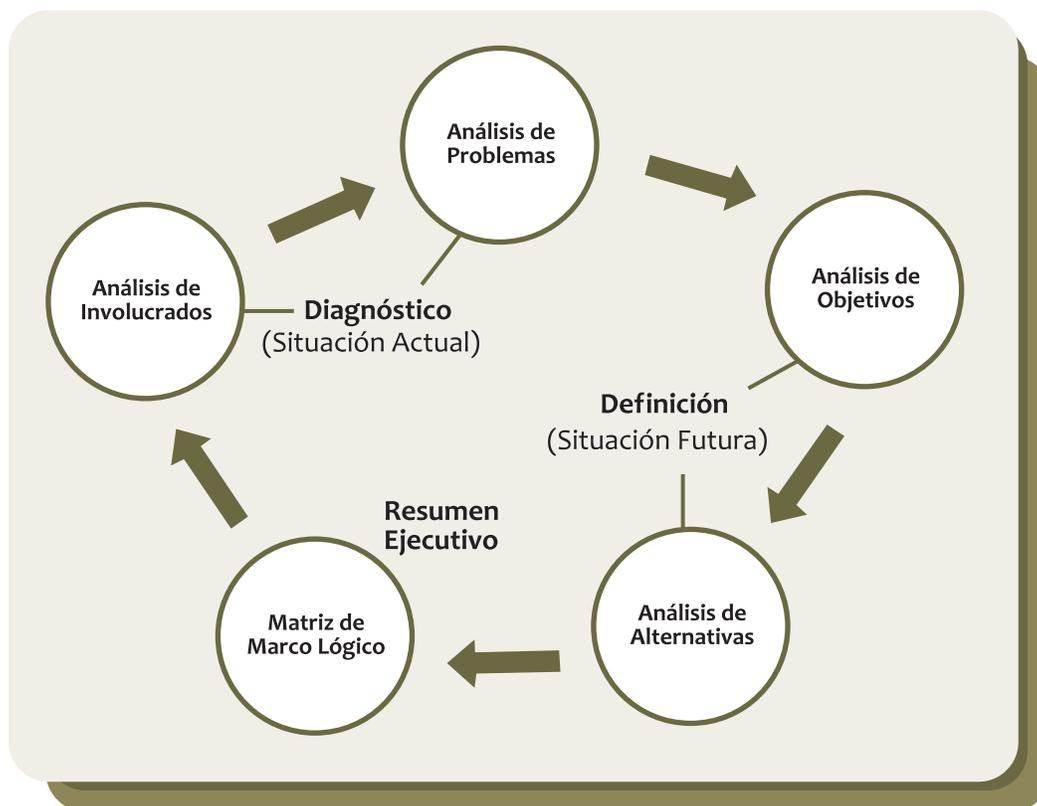


Diagrama No. 3: Diseño del Sistema de Marco Lógico
(Tomado de Milocco, Gualberto, 2005, pp 3)

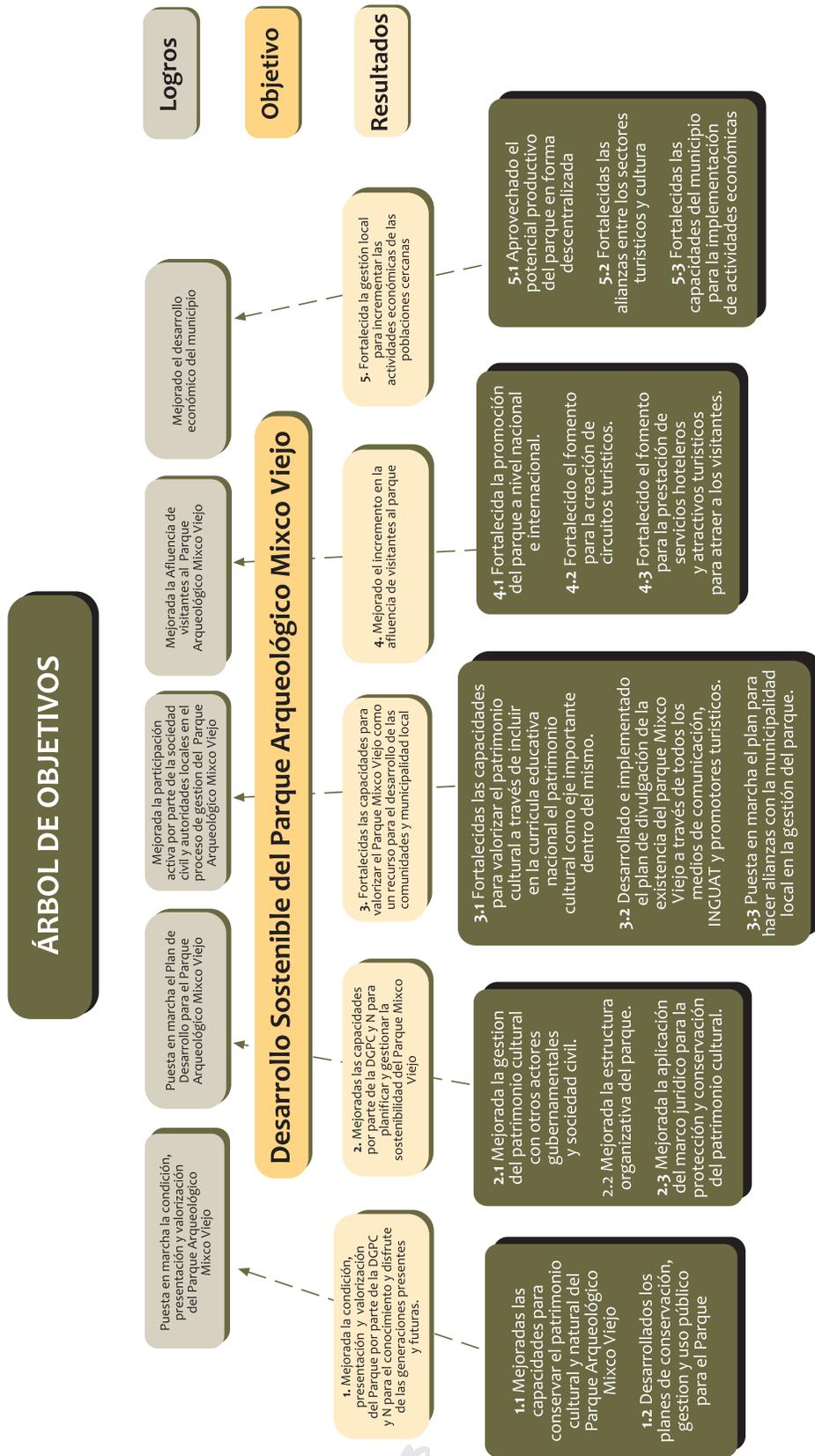


Figura No. 17: Árbol de Objetivos del Plan de Gestión para el Parque Arqueológico Mixco Viejo 2012-2016 (Elaborado por del Águila F., Patricia, 2011)



El diagrama anterior sirvió de guía para definir los resultados y logros de manera ordenada para el desarrollo sostenible del parque, siendo estos los siguientes:

Resultados

- 1 Mejorada la condición, presentación y valorización del Parque Arqueológico de Mixco Viejo por parte de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural para el conocimiento y disfrute de las generaciones presentes y futuras.
- 2 Mejoradas las capacidades de gestión por parte de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural para planificar y gestionar la sostenibilidad del parque de Mixco Viejo
- 3 Fortalecidas las capacidades para valorizar el Parque Mixco Viejo como un recurso para el desarrollo de las comunidades y municipalidad local.
- 4 Mejorado el incremento en la afluencia de visitantes al parque.
- 5 Fortalecida la gestión local para incrementar las actividades económicas de las poblaciones cercanas y la mejora de los caminos vecinales para que vecinos y estudiantes de la región puedan tener fácil acceso al monumento patrimonial de Mixco Viejo.

Logros

- 1 Puesta en marcha del plan de condición, presentación y valorización del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- 2 Puesta en marcha el plan de desarrollo para el Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- 3 Mejorada la participación activa por parte de la sociedad civil y las autoridades locales en el proceso de gestión del parque Mixco Viejo.
- 4 Mejorada la afluencia de visitantes al parque Mixco Viejo.
- 5 Mejorado el desarrollo económico y la red vial del municipio.

Para el Plan de Gestión se tomó de base la secuencia de los componentes del Marco Lógico. Este consiste en un método de planificación participativa por objetivos que se utiliza de manera esencial, pero no exclusiva, en los proyectos de cooperación para el desarrollo. Este método ofrece una secuencia ordenada de las discusiones para la preparación de una intervención y unas técnicas de visualización de los acuerdos alcanzados.



CAPÍTULO IV

La Metodología de Marco Lógico es una herramienta para facilitar el proceso de conceptualización, diseño, ejecución y evaluación de proyectos. Su énfasis está centrado en la orientación por objetivos, la orientación hacia grupos beneficiarios y el facilitar la participación y la comunicación entre las partes interesadas.

Con la utilización del Marco Lógico se describe de modo operativo su objetivo específico, indicadores, resultados esperados, acción, línea de acción, actividades, indicadores de resultado y actores involucrados para ejecutar la acción.

La visión ejecutiva del Plan de Gestión es que en el período 2012-2016 el Parque Arqueológico Mixco Viejo será autofinanciable. Tendrá una infraestructura adecuada para recibir a los visitantes, además contará con dos profesionales (arqueólogo y arquitecto restaurador) y con cuatro técnicos para la investigación arqueológica y arquitectónica, conservación, restauración y mantenimiento de los edificios. Se contratará a seis guías bilingües (español, inglés y kaqchikel) quienes estarán capacitados en los campos cultural y natural y se encargarán de dar las guías en el parque. Se contratará a diez personas más para mantenimiento y vigilancia, y se les proveerá equipo especial para emergencias y estarán capacitados en temas de desastres naturales. En una visión regional, los profesionales contratados para Mixco Viejo podrían al mismo tiempo dar atención a los sitios cercanos como Gumarkaj e Iximché, este equipo podría ser fortalecido si entra en un programa especial de atención a sitios arqueológicos en el altiplano guatemalteco. Se mencionó antes que las limitaciones de atención y necesidades son similares en los otros sitios del altiplano.

Por aparte, tanto las localidades cercanas como la Municipalidad de San Martín Jilotepeque conjuntamente con la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural co-administrarán el parque y co-gestionarán los recursos necesarios para su sostenibilidad.

A continuación se presenta el contenido del Plan de Gestión, tal y como se describió anteriormente:



PLAN DE GESTIÓN DEL PARQUE ARQUEOLÓGICO **MIXCO VIEJO**

Objetivo Específico 1: Mejorada la condición, presentación y valorización del Parque Arqueológico Mixco Viejo por parte de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural para el conocimiento y disfrute de las generaciones presentes y futuras.

Indicadores que miden el cumplimiento del objetivo:

- Conservación del Patrimonio Cultural y Natural
- Puesta en Valor del Patrimonio Cultural y Natural

Resultado Esperado 1.1. Mejoradas las capacidades para conservar el patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Acción 1.1.1

Formular el manual de conservación de los bienes muebles para el Parque Arqueológico Mixco Viejo. Este manual podría ser usado para los otros sitios arqueológicos del altiplano con secciones especiales para cada sitio en particular

Línea de Acción 1.1.1

Diseño y aprobación del manual de restauración para el Parque Arqueológico Mixco Viejo. Este manual podría ser usado para los otros sitios arqueológicos del altiplano con secciones especiales para cada sitio en particular.

Actividades 1.1.1

- a) Diseño y elaboración del manual de restauración para el Parque Arqueológico de Mixco Viejo.
- b) Apoyo a la incidencia para la aprobación del manual de restauración a nivel de Ministerio de Cultura y Deportes.

Indicadores de Resultados 1.1.1

- a) Elaborado el manual de restauración para el Parque Arqueológico de Mixco Viejo.
- b) Realización de al menos tres reuniones de presentación del manual de restauración al personal de parque y autoridades del Patrimonio Cultural y Natural.

Mixco Viejo



CAPÍTULO IV

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 1.1.1

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- b) Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia.
- c) Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales.
- d) Departamento de Conservación de Bienes Culturales.
- e) Facultades de Arquitectura de las Universidades de San Carlos de Guatemala, Rafael Landívar y otros.
- f) Especialistas individuales en restauración.
- g) Instituto Guatemalteco de Turismo.
- h) Representantes de las Municipalidades de San Pedro y San Juan Sacatepéquez, San Martín Jilotepeque.
- i) Representantes de las comunidades cercanas al parque.
- j) Consejo Comunitario de Desarrollo.

Acción 1.1.2

Aprobación del manual de protección de los bienes del patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico de Mixco Viejo.

Línea de Acción 1.1.2

Diseño y aprobación del manual de protección del patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico de Mixco Viejo.

Actividades 1.1.2

- a) Diseño y elaboración del manual de protección del patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico de Mixco Viejo.
- b) Apoyo a la incidencia para la aprobación del manual de protección a nivel de Ministerio de Cultura y Deportes.
- c) Apoyo a la incidencia para la aprobación del manual de protección a nivel del Ministerio de Medio Ambiente a través del CONAP, así como de la oficina de patrimonio del INGUAT.

Indicadores de Resultados 1.1.2

- a) Elaborado el manual de protección para el Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- b) Realización de al menos tres reuniones de presentación del manual de protección al personal del parque y autoridades del Patrimonio Cultural.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 1.1.2

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- b) Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia.
- c) Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales.
- d) Dirección Técnica de Investigación y Registro.
- e) Registro de Bienes Culturales.
- f) Delegación del Patrimonio Natural.
- g) Ministerio del Medio Ambiente.
- h) CONAP.
- i) INGUAT.

**Acción 1.1.3**

Puesta en marcha del manual de mantenimiento del patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Línea de Acción 1.1.3

Diseño y aprobación del manual de mantenimiento del patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 1.1.3

- a) Diseño y elaboración del manual de mantenimiento del patrimonio cultural natural del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- b) Apoyo a la incidencia para la aprobación del manual de mantenimiento a nivel de Ministerio de Cultura y Deportes.
- c) Apoyo a la incidencia para la aprobación del manual de protección a nivel del Ministerio de Medio Ambiente a través del CONAP, de la oficina de patrimonio del INGUAT y Municipalidad de San Martín Jilotepeque, Chimaltenango.

Indicadores de Resultados 1.1.3

- a) Elaborado el manual de mantenimiento para el Parque Arqueológico de Mixco Viejo.
- b) Realización de al menos tres reuniones de presentación del manual de protección al personal del parque y autoridades del Patrimonio Cultural.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 1.1.3

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- b) Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia.
- c) Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales.
- d) Departamento de Conservación de Bienes Culturales.
- e) Delegación del Patrimonio Natural.
- f) Ministerio del Medio Ambiente.
- g) CONAP.
- h) INGUAT.
- i) Municipalidad de San Martín Jilotepeque, Chimaltenango.



CAPÍTULO IV

Resultado Esperado 1.2. Desarrollados los planes de conservación, gestión y uso público para el Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Acción 1.2.1

Puesta en marcha del plan de conservación del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Línea de Acción 1.2.1

Diseño y aprobación del plan de conservación del patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 1.2.1

- a) Diseño y elaboración del plan de conservación del patrimonio cultural natural del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- b) Apoyo a la incidencia para la aprobación del plan de conservación a nivel de Ministerio de Cultura y Deportes.
- c) Apoyo a la incidencia para la aprobación del manual de protección a nivel del Ministerio de Medio Ambiente a través del CONAP, de la oficina de patrimonio del INGUAT y Municipalidad de San Martín Jilotepeque, Chimaltenango.

Indicadores de Resultados 1.2.1

- a) Elaborado el plan de conservación para el Parque Arqueológico de Mixco Viejo.
- b) Realización de al menos tres reuniones de presentación del plan de conservación al personal del parque y autoridades del Patrimonio Cultural.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 1.2.1

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- b) Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia.
- c) Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales.
- d) Departamento de Conservación de Bienes Culturales.
- e) Delegación del Patrimonio Natural.
- f) Ministerio del Medio Ambiente.
- g) CONAP.
- h) INGUAT.
- i) Municipalidad de San Martín Jilotepeque, Chimaltenango.



Acción 1.2.2

Puesta en marcha del Plan de Gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Línea de Acción 1.2.2

Diseño y aprobación del plan de gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 1.2.2

- a) Priorización de actuaciones en el patrimonio cultural.
- b) Diseño y elaboración del plan de gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- c) Apoyo a la incidencia para la aprobación del plan de gestión a nivel de Ministerio de Cultura y Deportes.

Indicadores de Resultados 1.2.2

- a) Elaborado el plan de actuaciones en el patrimonio cultural.
- b) Elaborado el plan de actuaciones en el patrimonio cultural y desarrollo local.
- c) Realización de cinco reuniones de presentación del plan de gestión del parque con autoridades del Ministerio de Cultura y Deportes, Municipalidad local y Sociedad Civil.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 1.2.2

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural y Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia.
- b) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural y Sociedad Civil.
- c) Ministerio de Cultura y Deportes, Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural y Municipalidad Local.

Acción 1.2.3

Puesta en marcha del plan de uso público del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Línea de Acción 1.2.3

Diseño y aprobación del plan de uso público del patrimonio cultural y natural del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 1.2.3

- a) Diseño y elaboración del plan de uso público del patrimonio cultural natural del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- b) Apoyo a la incidencia para la aprobación del plan de uso público a nivel de Ministerio de Cultura y Deportes.
- c) Apoyo a la incidencia para la aprobación del plan de uso público a nivel del INGUAT, Municipalidad local, grupos religiosos Mayas y sociedad civil.



CAPÍTULO IV

Indicadores de Resultados 1.2.3

- a) Elaborado el plan de uso público para el Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- b) Realización de al menos tres reuniones de presentación del plan de uso público al personal del parque y autoridades del Patrimonio Cultural, INGUAT, Municipalidad local, grupos religiosos Mayas y sociedad civil.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 1.2.3

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- b) Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia.
- c) Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales.
- d) Delegación del Patrimonio Natural.
- e) INGUAT.
- f) Municipalidad Local.
- g) Grupos religiosos mayas.
- h) Sociedad civil.

Objetivo Específico 2: Mejoradas las capacidades de gestión por parte de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural para planificar y gestionar la sostenibilidad del Parque Arqueológico Mixco Viejo y las alianzas estratégicas.

Indicadores que miden el cumplimiento del objetivo:

- Capacidad de Planificación y Gestión
- Estructura organizativa funcionando
- Reglamentación y normativa para el uso público

Resultado Esperado 2.1. Mejorada la gestión del patrimonio cultural con otros actores gubernamentales y sociedad civil.

Acción 2.1.1

Fortalecida la coordinación con los Ministerios de Cultura, Educación, Finanzas Públicas, Secretaría de Planificación Económica e Instituto Guatemalteco de Turismo trabajan juntos para apoyar y gestionar la sostenibilidad del parque.

Línea de Acción 2.1.1

Fortalecimiento de las capacidades de coordinación con los Ministerios de Cultura, Educación, Finanzas Públicas, Secretaría de Planificación Económica e Instituto Guatemalteco de Turismo para que trabajen juntos en apoyar y gestionar la sostenibilidad del parque.



Actividades 2.1.1

- a) Coordinar talleres con los diferentes ministerios para el apoyo y la gestión de la sostenibilidad del parque.
- b) Coordinar talleres para elaboración de normas para la gestión de financiamiento de la sostenibilidad del parque.
- c) Proponer textos de convenios para apoyar y gestionar la sostenibilidad del parque.

Indicadores de Resultados 2.1.1

- a) Celebrados tres talleres para diseñar las estrategias que apoyen la sostenibilidad del parque.
- b) Celebrados tres talleres para elaborar las normas de gestión de financiamiento.
- c) Firmados al menos dos convenios para apoyar y gestionar la sostenibilidad del parque.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 2.1.1

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- b) Sección Financiera del Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales.
- c) Asesoría Jurídica de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- d) Ministerio de Economía, Educación, Finanzas Públicas, SEGEPLAN e INGUAT.

Acción 2.1.2

Mejoradas las condiciones de coordinación con la Municipalidad local, el Concejo Municipal y los Consejos Comunitarios de Desarrollo -COCODES- trabajan en conjunto con el Estado para manejar el Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Línea de Acción 2.1.2

Fortalecimiento de las capacidades de coordinar con la Municipalidad local, el Concejo Municipal y los Consejos Comunitarios de Desarrollo -COCODES- para que trabajen en conjunto con el Estado para manejar el Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 2.1.2

- a) Reuniones con la corporación municipal de San Martín Jilotepeque, Chimaltenango, para manejar el parque en conjunto con el Ministerio de Cultura y Deportes.
- b) Coordinar talleres con los COCODES para que apoyen a las autoridades municipales al manejo del parque.

Indicadores de Resultados 2.1.2

- a) Elaboración del convenio entre Municipalidad y Dirección General de Patrimonio, para el co-manejo del parque.
- b) Celebrados dos talleres de concientización sobre el valor patrimonial del parque.



CAPÍTULO IV

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 2.1.2

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural y Municipalidad de San Martín Jilotepeque.
- b) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural y Consejos Comunitarios de Desarrollo.

Acción 2.1.3

Fortalecidas las relaciones entre la sociedad civil y el Estado para el mejor manejo del Parque.

Línea de Acción 2.1.3

Constitución de espacios de participación entre instituciones del Estado y la Sociedad Civil en temas de mejoras del manejo del parque.

Actividades 2.1.3

- a) Reuniones con la Sociedad Civil para mejorar el manejo del parque.
- b) Sistematización de procesos de participación ciudadana en apoyo al manejo del parque.

Indicadores de Resultados 2.1.3

- a) Realización de talleres con actores claves de la sociedad civil para involucrar su participación en mejorar el manejo del parque.
- b) Sistematizados los procesos de participación ciudadana en parques arqueológicos y/o naturales.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 2.1.3

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural y Sociedad Civil.

Resultado Esperado 2.2. Mejorada la estructura organizativa del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Acción 2.2.1

Fortalecido el desarrollo económico del parque, a través del incremento de su presupuesto.

Línea de Acción 2.2.1

Elaboración del presupuesto con las asignaciones necesarias en cada partida y renglones presupuestarios.

Actividades 2.2.1

- a) Diseño del Plan Operativo Anual del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- b) Apoyar procesos de planificación estratégica.



Indicadores de Resultados 2.2.1

- a) Elaborado un Plan Operativo Anual del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- b) Apoyados al menos el diseño de planes estratégicos del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 2.2.1

- a) Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales, Delegación de Planificación, Dirección Técnica Administrativa-Financiera, Departamento Financiero de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Acción 2.2.2

Adecuada selección y contratación de profesionales para servicios técnicos y administrativos.

Línea de Acción 2.2.2

Seleccionar y contratar profesionales para servicios técnicos y administrativos.

Actividades 2.2.2

- a) Capacitación de técnicos en planificación y gestión del patrimonio cultural.
- b) Intercambio de profesionales responsables de la gestión del patrimonio cultural.

Indicadores de Resultados 2.2.2

- a) Ejecutado un plan de capacitación en gestión del patrimonio cultural a los profesionales contratados por la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- b) Realizado al menos un encuentro anual de intercambio de experiencias entre técnicos/instituciones vinculadas con la gestión del patrimonio cultural.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 2.2.2

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia, Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales.
- b) INGUAT.
- c) CONAP.

Resultado Esperado 2.3. Mejorada la aplicación del marco jurídico para la protección y conservación del patrimonio cultural.

Acción 2.3.1

Fortalecida la aplicación para penalizar los actos vandálicos que afecten al Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Línea de Acción 2.3.1

Aplicación de las leyes para penalizar los actos vandálicos que afecten al Parque Arqueológico Mixco Viejo.



CAPÍTULO IV

Actividades 2.3.1

- a) Reglamentación de las penalizaciones de los actos vandálicos.

Indicadores de Resultados 2.3.1

- a) Aprobada la reglamentación de las penalidades de los actos vandálicos.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 2.3.1

- a) Delegación de Asesoría Jurídica de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Ministerio de Cultura y Deportes, Congreso de la República.

Acción 2.3.2

Fortalecida la coordinación intra e interinstitucional para la firma de convenios.

Línea de Acción 2.3.2

Coordinación intra e interinstitucional para la firma de convenios.

Actividades 2.3.2

- a) Aprobación de los convenios firmados.
- b) Actualización del Reglamento para Desarrollar Trabajos de Investigación Arqueológica y Disciplinas Afines.

Indicadores de Resultados 2.3.2

- a) Aprobación de al menos tres convenios de cooperación para el parque.
- b) La Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia ha aprobado la revisión del Reglamento para Desarrollar Trabajos de Investigación Arqueológica y Disciplinas Afines.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 2.3.2

- a) Ministerio de Cultura y Deportes.
- b) Delegación de Asesoría Jurídica de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Ministerio de Cultura y Deportes.

Acción 2.3.3

Fortalecida la aplicación de los derechos consuetudinarios, así como respeto a los pueblos mayas de llevar a cabo sus prácticas religiosas en los lugares sagrados.

Línea de Acción 2.3.3

Aplicación de los derechos consuetudinarios, así como respeto a los pueblos mayas de llevar a cabo sus prácticas religiosas en los lugares sagrados.



Actividades 2.3.3

- a) Reglamentación de la Ley de Lugares Sagrados.
- b) Aprobación del reglamento para el uso de los sitios y parques como lugares sagrados.

Indicadores de Resultados 2.3.3

- a) Aprobado el reglamento de la Ley de Lugares Sagrados.
- b) Aprobado el reglamento para el uso de los sitios y parques como lugares sagrados.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 2.3.3

- a) Delegación de Asesoría Jurídica de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Ministerio de Cultura y Deportes y Congreso de la República.
- b) Delegación de Asesoría Jurídica de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Ministerio de Cultura y Deportes.

Objetivo Específico 3: Fortalecidas las capacidades para valorizar el Parque Arqueológico Mixco Viejo como un recurso para el desarrollo de las comunidades y municipalidad local.

Indicadores que miden el cumplimiento del objetivo:

- Valorización del patrimonio cultural
- Identidad cultural

Resultado Esperado 3.1. Fortalecidas las capacidades para valorizar el patrimonio cultural a través de incluir en el currículo educativo nacional al patrimonio cultural como eje importante dentro del mismo.

Acción 3.1.1

Fortalecida la alianza entre los Ministerios de Cultura y Educación en donde se incluye el componente de Patrimonio Cultural y Natural del currículo educativo.

Líneas de Acción 3.1.1

Constitución de espacios de participación entre los Ministerios en donde se incluye el componente de Patrimonio Cultural y Natural del currículo educativo.

Actividades 3.1.1

- a) Realización de talleres con participación del Ministerio de Cultura y Deportes y Ministerio de Educación, para revisar e incluir el componente patrimonial del currículo educativo.
- b) Desarrollo de guías educativas para la educación en patrimonio cultural local.



CAPÍTULO IV

Indicadores de Resultados 3.1.1

- a) Celebrados al menos cuatro talleres para la revisión e inclusión del componente de patrimonio en el currículo educativo.
- b) Implementadas cinco guías educativas como material de enseñanza en la educación primaria.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 3.1.1

- a) Ministerio de Cultura y Deportes y Ministerio de Educación.

Acción 3.1.2

Desarrollado e implementado el plan de divulgación de los valores culturales de la nación.

Líneas de Acción 3.1.2

Constitución de la red para divulgar el plan de valores culturales de la nación.

Actividades 3.1.2

- a) Inventario de los bienes culturales muebles.
- b) Inventario de los bienes culturales inmuebles.
- c) Inventario de los bienes culturales intangibles.
- d) Registro de asiento de inventarios del patrimonio cultural.

Indicadores de Resultados 3.1.2

- a) Levantado un inventario de bienes muebles del parque.
- b) Levantado un inventario de bienes inmuebles del parque.
- c) Levantado un inventario de bienes intangibles del parque.
- d) Asiento de tres inventarios del parque en el Registro de Bienes Culturales.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 3.1.2

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Dirección Técnica de Investigación y Registro y Registro de Bienes Culturales.
- b) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Dirección Técnica de Investigación y Registro, Registro de Bienes Culturales, Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia y Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales.

Acción 3.1.3

Creados y fortalecidos los medios televisivos, radiales y escritos con fines educativos que garanticen la participación intercultural.

Líneas de Acción 3.1.3

Sensibilización de los actores para garantizar la participación intercultural.



Actividades 3.1.3

- a) Publicación de catálogos de patrimonio cultural.
- b) Publicación de monografías e investigaciones sobre patrimonio cultural de la nación.

Indicadores de Resultados 3.1.3

- a) Elaborados y publicados los catálogos de patrimonio cultural de Mixco Viejo.
- b) Continuación de la publicación de monografías e investigaciones relacionada con patrimonio cultural de la nación.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 3.1.3

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Resultado Esperado 3.2. Desarrollado e implementado el plan de divulgación de la existencia del Parque Arqueológico Mixco Viejo a través de todos los medios de comunicación, INGUAT y promotores turísticos.

Acción 3.2.1

Fortalecida la colaboración entre los medios de comunicación e instituciones culturales y educativas.

Líneas de Acción 3.2.1

Diseño y aprobación de planes de colaboración entre medios de comunicación e instituciones culturales y educativas.

Actividades 3.2.1

- a) Priorización de actuaciones con medios de comunicación.
- b) Diseño del Plan de Colaboración para divulgación del parque.
- c) Exposiciones itinerantes sobre el catálogo de patrimonio cultural de la nación.

Indicadores de Resultados 3.2.1

- a) Elaborado el plan de actuaciones en el patrimonio cultural.
- b) Elaborado el plan de actuaciones en el patrimonio cultural y desarrollo local.
- c) Se han montado al menos cinco exposiciones itinerantes sobre patrimonio cultural (mueble, inmueble e inmaterial respectivamente) y se han expuesto al menos en cinco museos de Guatemala.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 3.2.1

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural e Instituto Guatemalteco de Turismo.
- b) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.



CAPÍTULO IV

Acción 3.2.2

Fortalecido el compromiso de los medios de comunicación con el desarrollo cultural.

Líneas de Acción 3.2.2

Sensibilización de los actores con el desarrollo cultural de las localidades.

Actividades 3.2.2

Recuperación de la cultura oral de las localidades.

Indicadores de Resultados 3.2.2

Publicada una serie sobre la cultura oral.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 3.2.2

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- b) Ministerio de Educación.

Acción 3.2.3

Desarrollado e implementado el plan de difusión y conocimiento de los valores culturales y naturales del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Líneas de Acción 3.2.3

Diseño y aprobación del plan de difusión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 3.2.3

Diseño del plan de difusión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Indicadores de Resultados 3.2.3

Elaborado un plan de difusión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 3.2.3

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Resultado Esperado 3.3. Puesta en marcha el plan para hacer alianzas con la municipalidad local en la gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Acción 3.3.1

Fortalecida la participación de la municipalidad local en la gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Líneas de Acción 3.3.1

Sensibilización de los actores con la participación en la gestión del parque.



Actividades 3.3.1

- a) Constitución de mesas locales de coordinación entre municipalidad local y Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- b) Formación de la comisión municipal del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- c) Sistematización de procesos de participación municipal en apoyo a la gestión del parque.

Indicadores de Resultados 3.3.1

- a) En funcionamiento la mesa municipal de coordinación para la gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- b) Una comisión municipal del Parque Arqueológico Mixco Viejo en funcionamiento.
- c) Sistematizados los procesos de participación municipal en la gestión del parque.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 3.3.1

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural y Municipalidad local.

Acción 3.3.2

Fortalecida la participación de los COCODES en la gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Líneas de Acción 3.3.2

Sensibilización de los actores con la participación en la gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 3.3.2

- a) Constitución de mesas locales de coordinación entre los COCODES y Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- b) Formación de guarda recursos culturales entre los COCODES.

Indicadores de Resultados 3.3.2

- a) En funcionamiento las mesas de los COCODES de coordinación para la gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- b) Impartidos al menos tres talleres de formación de guarda recursos culturales para el parque.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 3.3.2

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural y Municipalidad local.



CAPÍTULO IV

Objetivo Específico 4: Mejorado el incremento en la afluencia de visitantes al Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Indicadores que miden el cumplimiento del objetivo:

- Implementación de políticas turísticas
- Aumento de turismo
- Servicios de calidad

Resultado Esperado 4.1. Fortalecida la promoción del parque a nivel nacional e internacional.

Acción 4.1.1

Implementado el plan de promoción del parque a nivel nacional e internacional.

Líneas de Acción 4.1.1

Diseño y aprobación del plan de promoción del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 4.1.1

Apoyo en el diseño de estrategias turísticas para promocionar el parque a nivel nacional e internacional con ciudades hermanas.

Indicadores de Resultados 4.1.1

Un diseño y una actualización de las estrategias turísticas para promocionar el Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 4.1.1

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural e Instituto Guatemalteco de Turismo.

Acción 4.1.2

Fortalecida la colocación de vallas publicitarias en lugares estratégicos y en carreteras en donde se invite al turista a conocer y visitar el Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Líneas de Acción 4.1.2

Diseño y aprobación de colocación de vallas publicitarias.

Actividades 4.1.2

Desarrollo de la imagen corporativa del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Indicadores de Resultados 4.1.2

Un diseño y puesta en marcha de la imagen corporativa o de marca del Parque Arqueológico Mixco Viejo.



Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 4.1.2

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Acción 4.1.3

Desarrollada e implementada la guía bilingüe del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Líneas de Acción 4.1.3

Diseño y aprobación de la guía bilingüe del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 4.1.3

Desarrollo de la guía bilingüe del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Indicadores de Resultados 4.1.3

Publicada una guía bilingüe en Español y Kaqchikel, Español e Inglés.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 4.1.3

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Resultado Esperado 4.2. Fortalecido el fomento para la creación de circuitos turísticos.

Acción 4.2.1

Fortalecida la elaboración del plan de paquetes turísticos para visitar ciudades posclásicas e iglesias coloniales.

Líneas de Acción 4.2.1

Diseño y aprobación del plan de paquetes turísticos en donde se incluya las ferias de artesanías, ferias de los sitios, feria de ceremonias mayas, ferias gastronómicas.

Actividades 4.2.1

- a) Apoyo en el diseño de paquetes turísticos.
- b) Desarrollo de la imagen de rutas turísticas culturales.

Indicadores de Resultados 4.2.1

- g) Diseño y actualización de al menos dos planes turísticos de la Ruta de las Ciudades Posclásicas en Guatemala e Iglesias Coloniales del Altiplano Guatemalteco.
- h) Diseñadas e implementadas al menos cuatro imágenes corporativas o de marca de la Ruta de las ciudades Posclásicas en Guatemala e Iglesias Coloniales del Altiplano Guatemalteco.



CAPÍTULO IV

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 4.2.1

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural e Instituto Guatemalteco de Turismo.

Acción 4.2.2

Implementado el proyecto de turismo cultural, ecológico y de agroturismo.

Líneas de Acción 4.2.2

Diseño y aprobación del proyecto de turismo cultural, ecológico y de agroturismo.

Actividades 4.2.2

- a) Planes de desarrollo turístico en regiones/sitios con patrimonio cultural, ecológico y de agroturismo que cuentan con potencial de aprovechamiento turístico.
- b) Desarrollo de la imagen de identidad cultural en los parques turísticos.

Indicadores de Resultados 4.2.2

- a) Diseñó de al menos dos planes de desarrollo turístico cultural, ecológico y de agroturismo de la Ruta de las ciudades Posclásicas en Guatemala e Iglesias Coloniales del Altiplano Guatemalteco.
- b) Diseñada e implementada al menos cuatro imágenes de identidad cultural de Mixco Viejo, Iximché, Gumarkaj y Zaculeu y de las Iglesias Coloniales que queden en los poblados donde se ubican los sitios arqueológicos.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 4.2.2

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural e Instituto Guatemalteco de Turismo.
- b) Municipalidades.

Resultado Esperado 4.3. Fortalecido el fomento para la prestación de servicios hoteleros y atractivos turísticos para atraer a los visitantes.

Acción 4.3.1

Mejorada la infraestructura vial y hotelera en las localidades cercanas al parque Mixco Viejo.

Líneas de Acción 4.3.1

Constitución de la red vial y hotelera en las localidades cercanas al Parque Arqueológico Mixco Viejo y la visión regional.

Actividades 4.3.1

Desarrollo de la red hotelera cercana al Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Indicadores de Resultados 4.3.1

Diseñada y puesta en marcha de una red vial y hotelera cercana al Parque Arqueológico Mixco Viejo.



Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 4.3.1

- a) Instituto Guatemalteco de Turismo, municipalidades, comunidades locales, promotores turísticos.

Acción 4.3.2

Implementado el plan de ecoturismo del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Líneas de Acción 4.3.2

Diseño y aprobación del plan de ecoturismo del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 4.3.2

Apoyo en el diseño del plan de ecoturismo del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Indicadores de Resultados 4.3.2

Diseño e implementación de un plan de ecoturismo del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 4.3.2

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Instituto Guatemalteco de Turismo y Universidades Privadas que tengan la carrera de Turismo dentro de su pensum.

Acción 4.3.3

Mejorada la infraestructura dentro del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Líneas de Acción 4.3.3

Diseño y aprobación de la nueva infraestructura para el Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 4.3.3

- a) Proyecto de construcción del centro de visitantes del Parque Arqueológico Mixco Viejo.
- b) Proyecto de construcción del museo de sitio.
- c) Proyecto de construcción de cafetería del sitio.
- d) Proyecto de construcción de accesos para personas con capacidades limitadas.
- e) Proyecto de construcción de baterías sanitarias.
- f) Proyecto de construcción de enfermería para el sitio.
- g) Proyecto de construcción de centro artesanal.



CAPÍTULO IV

Indicadores de Resultados 4.3.3

- a) Construcción y puesta en marcha de un centro de visitantes de Mixco Viejo.
- b) Construcción y puesta en marcha de un museo de sitio.
- c) Construcción y puesta en marcha de una cafetería del sitio.
- d) Construcción y puesta en marcha de locales con artesanías.
- e) Construcción y puesta en marcha de al menos 15 accesos para personas con capacidades limitadas.
- f) Construcción y puesta en marcha de al menos tres baterías sanitarias.
- g) Construcción y puesta en marcha de una enfermería para el sitio.
- h) Construcción y puesta en marcha de tiendas con artesanías locales.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 4.3.3

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, INGUAT, Municipalidad Local, Sociedad Civil, Gobiernos Amigos de Guatemala.

Objetivo Específico 5: Fortalecida la gestión local para incrementar las actividades económicas de las poblaciones cercanas.

Indicadores que miden el cumplimiento del objetivo:

- Índice de conservación del patrimonio cultural
- Capacidad de planificación y gestión

Resultado Esperado 5.1. Aprovechado el potencial productivo del parque en forma descentralizada.

Acción 5.1.1

Fortalecido el fomento de la autogestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Líneas de Acción 5.1.1

Elaboración de instrumentos para la autogestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 5.1.1

Diseño de los instrumentos para la autogestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Indicadores de Resultados 5.1.1

Elaborados al menos dos instrumentos para la autogestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.



Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 5.1.1

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Acción 5.1.2

Rescatado el patrimonio cultural inmaterial del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Líneas de Acción 5.1.2

Diseño y aprobación del plan de valorización del patrimonio cultural inmaterial del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Actividades 5.1.2

Diseño del plan de valorización del patrimonio cultural inmaterial del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Indicadores de Resultados 5.1.2

Elaborado un plan de valorización del patrimonio inmaterial del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 5.1.2

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Direcciones Técnicas del Instituto de Antropología e Historia y del Patrimonio Intangible.

Acción 5.1.3

Implementado el plan de salvaguarda y protección del patrimonio ante desastres naturales.

Líneas de Acción 5.1.3

Diseño y aprobación del plan de salvaguarda y protección del patrimonio ante desastres naturales.

Actividades 5.1.3

Diseño del plan de salvaguarda y protección del patrimonio ante desastres naturales (incendios, terremotos, etc.).

Indicadores de Resultados 5.1.3

Elaborado un plan de salvaguarda y protección del patrimonio ante desastres naturales y medidas de mitigación de riesgo.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 5.1.3

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural y Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia.
- b) CONRED, Bomberos Voluntarios y Municipales de la ocalidad, Ejército de Guatemala, INAB.



CAPÍTULO IV

Resultado Esperado 5.2. Fortalecidas las alianzas entre los sectores Turismo y Cultura.

Acción 5.2.1

Puesta en marcha los mecanismos de colaboración con los Sectores Turismo y Cultura.

Líneas de Acción 5.2.1

Constitución de la red de colaboración con el sector turismo y cultura.

Actividades 5.2.1

Diseñada la red de colaboración con el sector turismo y cultura.

Indicadores de Resultados 5.2.1

Elaborada una red de colaboración con el sector turismo y cultura.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 5.2.1

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural y Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia, INGUAT.

Acción 5.2.2

Puesta en marcha los mecanismos para generar recursos para la conservación del patrimonio cultural a través de la actividad turística.

Líneas de Acción 5.2.2

Diseño y aprobación de mecanismos para generar recursos económicos para la conservación del patrimonio a través de la actividad turística.

Actividades 5.2.2

Diseño del módulo de capacitación para desarrollar los mecanismos para generar recursos económicos a través de la actividad turística.

Indicadores de Resultados 5.2.2

Realización de al menos tres capacitaciones semestrales para desarrollar los mecanismos para generar los recursos económicos a través de la actividad turística.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 5.2.2

- a) Ministerio de Cultura y Deportes y Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural e INGUAT.

Resultado Esperado 5.3. Fortalecidas las capacidades del municipio para la implementación de actividades económicas.



Acción 5.3.1

Elaborados los proyectos de producción y distribución artesanal e industria cultural.

Líneas de Acción 5.3.1

Constitución de la red de producción y distribución artesanal e industria cultural.

Actividades 5.3.1

- a) Diseño del modulo de capacitación para desarrollar los proyectos de producción y distribución artesanal.
- b) Diseño del módulo de capacitación para desarrollar los proyecto de industria cultural.

Indicadores de Resultados 5.3.1

- a) Puesta en marcha de al menos dos guías de capacitación para desarrollar los proyectos de distribución artesanal.
- b) Puesta en marcha de la menos dos guías de capacitación para desarrollar los proyectos de industria cultural.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 5.3.1

- a) Ministerio de Cultura y Deportes, Dirección General del Patrimonio Cultura y Natural, Dirección de Desarrollo Cultural, Sub Centro de Artesanías de la Dirección Técnica de Patrimonio intangible e INGUAT.

Acción 5.3.2

Fortalecidos los sectores y actividades que impulsan el desarrollo económico local.

Líneas de Acción 5.3.2

Constitución de la red de sectores que impulsan el desarrollo económico local.

Actividades 5.3.2

Sensibilización de autoridades locales para la gestión del patrimonio como recurso para el desarrollo económico local.

Indicadores de Resultados 5.3.2

Realización de un foro anual de alcaldes y COCODES en temas de patrimonio para el Desarrollo Económico.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 5.3.2

- a) Ministerio de Cultura y Deportes y Dirección General del Patrimonio Cultura y Natural, Municipalidad local, COCODES, Ministerio de Economía.



CAPÍTULO IV

Acción 5.3.3

Fortalecidas las empresas locales que sustentan su actividad en el potencial económico de la cultura.

Líneas de Acción 5.3.3

Constitución de la red de empresas locales que sustentan la actividad en el potencial económico de la cultura.

Actividades 5.3.3

- a) Diseño del módulo de capacitación en protección del patrimonio cultural.
- b) Diseño del plan de sensibilización de actores en patrimonio cultural.
- c) Talleres de sensibilización de actores en municipios con el parque de Mixco Viejo.

Indicadores de Resultados 5.3.3

- a) Puesta en marcha de al menos de dos guías de capacitación en protección del patrimonio cultural dirigidos a la comunidad local.
- b) Implementadas al menos dos guías metodológicas de impartición de charlas de sensibilización sobre patrimonio cultural dirigidas a actores locales.
- c) Desarrollado al menos un taller anual en cada una de las localidades a los actores residentes cercanos al parque, sobre temas de protección y conservación del patrimonio cultural.

Proyecto que ejecuta la acción (actores involucrados) 5.3.3

- a) Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Municipalidad local, COCODES y Sociedad Civil.



ACTORES INVOLUCRADOS

<p>Administración Pública del mismo órgano</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ministerio de Cultura y Deportes. ■ Vice ministerio de Patrimonio Cultural y Natural. ■ Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural. ■ Asesoría Jurídica. ■ Dirección del Instituto de Antropología e Historia. ■ Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales. ■ Departamento de Conservación de Bienes Culturales. ■ Departamento Financiero. ■ Dirección de Investigación y Registro. ■ Registro de Bienes Culturales. ■ Dirección de Patrimonio Intangible. ■ Lugares Sagrados.
<p>Administración Pública del Estado</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Congreso de la República. ■ Ministerio del Medio Ambiente. ■ Ministerio de Economía. ■ Ministerio de Educación. ■ Ministerio de Finanzas Públicas. ■ Secretaría General de Planificación. ■ Consejo Nacional de Áreas Protegidas. ■ Consejo de Reducción de Desastres. ■ Ejército de Guatemala. ■ Instituto Nacional de Bosques. ■ Bomberos Municipales.
<p>Otros tipos de Administración</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Instituto Guatemalteco de Turismo. ■ Promotores Culturales. ■ Promotores Turísticos. ■ Representantes de las comunidades cercanas al Parque Mixco Viejo. ■ Consejo Comunitario de Desarrollo ■ Representantes de los municipios de San Pedro Sacatepéquez, San Juan Sacatepéquez, San Raimundo y San Martín Jilotepeque. ■ Grupos de Guías Espirituales Mayas. ■ Sociedad Civil. ■ Cooperación Internacional.

Tabla No. 2: Actores Involucrados
(Elaborado por del Águila, F., Patricia, 2012)

Capítulo

5





ZONIFICACIÓN Y NORMATIVIDAD, PLAN DE USO PÚBLICO Y PLAN DE MONITOREO

V. 1 Zonificación y Normatividad

Dentro de los aspectos importantes para ordenar las actividades dentro del Parque Arqueológico Mixco Viejo está establecer la zonificación del área de acuerdo a sus características y usos propios, las que deben responder a las necesidades de conservación de los elementos culturales y naturales que el mismo tiene. Dentro del Plan de Gestión se proponen actividades permisibles para el Parque inicialmente de manera general, y luego de acuerdo a las zonas propuestas para su administración y manejo.

De las zonas propuestas, cada una contará con sus objetivos y normas de gestión. Un punto importante de mencionar es que se ha considerado toda el área del Parque Arqueológico Mixco Viejo como zona núcleo, con usos permisibles para su administración y divulgación.

Las zonas propuestas son las siguientes:

- Núcleo: Es la que contiene los elementos de conservación cultural y natural.
- Uso Público: Es la que contiene los servicios de infraestructura turística, tales como: estacionamiento para vehículos, garita de ingreso, centro de visitantes, los senderos culturales y naturales.
- De amortiguamiento: Son los terrenos alrededor del Parque.
- Zona de Reserva: Zona de la naturaleza protegida para preservar el conjunto de su ecosistema o una de sus partes.
- Zona de Investigaciones: Parte del patrimonio cultural que se estudiará a través de investigaciones arqueológicas y trabajos de restauración.

V.1.1 Normas Generales para el Parque Arqueológico Mixco Viejo

- Queda prohibido el saqueo y el tráfico de piezas arqueológicas.
- Queda prohibido manchar, pintar o rallar los monumentos arqueológicos y árboles.
- Queda prohibido subir a los monumentos, salvo indicaciones del IDAEH.
- Queda prohibido hacer fuegos de ceremonias mayas en lugares no autorizados para el efecto.



CAPÍTULO V

- La Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural es la única que autoriza la colocación de rótulos dentro del Parque.
- Se permite la investigación cultural y natural autorizada según los lineamientos establecidos por la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural a través de la Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia.
- Se permite realizar turismo de bajo impacto siempre y cuando cumpla con las normas y lineamientos definidos por la Dirección General del Patrimonio Cultural y el Instituto Guatemalteco de Turismo.
- Prohibido cortar vegetación local, extraer materiales constructivos y botar basura.

V.1.2 Zona-Núcleo

Zona con el más alto grado de conservación que preserva los vestigios arqueológicos muebles e inmuebles de gran relevancia cultural en su estado original. Esta zona es la menos extensa del área y representa el 10.25% (el área por metros cuadrados es de 90,000 m² que equivale a 9 ha) de su extensión 902,513 m² a todo el alrededor de lo que constituye el epicentro del Parque Arqueológico. Así mismo, se debe de resguardar el segmento de bosque seco subtropical, en donde predomina la vegetación de chaparral espinoso, cactus y otras plantas punzantes.

V.1.2.1 Objetivos de Manejo

- Proteger y conservar los vestigios arqueológicos.
- Proteger los ecosistemas naturales para garantizar la conservación de la biodiversidad.
- Fomentar la investigación y monitoreo que permita conocer y evaluar las características arqueológicas y ecológicas del área.
- Favorecer los procesos de recuperación ecológica en áreas que hayan sido alteradas por actividades humanas.

V.1.2.2 Normas de Manejo

- Se permite la construcción de infraestructura necesaria para la administración y estudios científicos y uso público de acuerdo al Plan de Gestión.
- Se prohíbe el establecimiento de asentamientos humanos y actividades agrícolas y productivas dentro del parque.
- Se prohíbe la extracción de productos maderables y no maderables.
- Se prohíbe todo aprovechamiento de fauna silvestre dentro del parque.



V.1.3 Zona de Uso Público

Esta zona está definida como el área donde se permite el uso público de manera sostenible y regulada. Comprende el área del centro de visitantes, estacionamiento, museo, servicios, acceso y venta de artesanías, cafetería, el sendero cultural que recorre los cuatro grupos principales y dos grupos secundarios, así como un recorrido de un sendero natural que abarca desde el grupo D, A, B y C del parque.

V.1.3.1 Objetivos de Manejo

- Conservar todos y cada uno de los vestigios arqueológicos y los ecosistemas del Parque.
- Promover la educación e interpretación cultural y natural con el fin de fortalecer la identidad de los guatemaltecos.
- Promover el desarrollo de actividades turísticas compatibles con la conservación.
- Fomentar la investigación y monitoreo que permita conocer y evaluar los atributos arqueológicos y ecológicos de las áreas.
- Favorecer los procesos de recuperación ecológica en el área que hayan sido alteradas por actividades humanas.

V.1.3.2 Normas de Manejo

- Se permite realizar turismo de bajo impacto.
- Se permite la construcción de infraestructura necesaria para la administración y uso público de acuerdo a un Plan y previo una evaluación ambiental.
- Se permite la realización de ceremonias mayas en sitios definidos como lugares sagrados con previa autorización de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.
- Se prohíbe la realización de actividades que atenten contra la integridad del patrimonio cultural y natural como conciertos, actividades deportivas y publicitarias entre otros.
- No se permite el establecimiento de asentamientos humanos, el cambio de uso del suelo y las actividades agropecuarias.
- Se prohíbe la construcción de infraestructura de gran escala que atente contra la integridad del patrimonio cultural y natural, como por ejemplo teleféricos o propaganda comercial.



CAPÍTULO V

V.1.4 Zona de Amortiguamiento

La zona de amortiguamiento forma una franja de terreno alrededor del Parque. Es una zona de transición, crítica y estratégica para la conservación y manejo de la zona núcleo. Es necesario remarcar un área alrededor del Parque que permita continuidad de los procesos naturales existentes en la zona. Es importante mencionar que por la ubicación estratégica del Sitio Arqueológico de Mixco Viejo, este se encuentra rodeado de profundos barrancos y quebradas que son su área de amortiguamiento natural.

V.1.4.1 Objetivos de Manejo

- Promover el desarrollo comunitario y la participación local en la conservación del Parque.
- Mitigar los impactos de actividades que comprometen la integridad de la zona núcleo.
- Promover usos de la tierra que permitan restablecer la conectividad con otras zonas núcleo, principalmente con la Sierra de Chuácus y en lo bajo, por cañadas y estrechos tajos cavados por los ríos Pixcayá y Pancacó; así como las vegas del caudaloso río Grande o Motagua.
- Contar con grupos entrenados para combatir incendios y con un plan contra incendios.

V.1.4.2 Normas de Manejo

- Se permite el uso y aprovechamiento sostenido de los recursos naturales.
- Se permite la reforestación con especies nativas de la región, de acuerdo a lo establecido en el Manual Forestal y la categoría de Manejo.
- Se permite actividades agroforestales que no afecten los recursos naturales de la zona.
- No se permite asentamientos ni actividades agrícolas y ganaderas en áreas arqueológicas.



V.2 Plan de uso Público para el Parque Arqueológico de Mixco Viejo

En el presente subcapítulo se desarrollará el Plan de Uso Público para el Parque Arqueológico de Mixco Viejo, el cual se considera de utilidad para su aplicación en este y en cualquier Parque Arqueológico que la Dirección General del Patrimonio Cultural tenga a su cargo, ya que como instrumento de guía puede dar los lineamientos para el mejor manejo, gestión, conservación y mantenimiento del parque.

V.2.1 Objetivo General

Poner en marcha el plan de uso público del Parque Arqueológico Mixco Viejo, para que brinde a la sociedad el conocimiento del patrimonio cultural y natural del área y que sea una actividad educativa agradable y de calidad para los visitantes.

V.2.2 Componentes del Plan de Uso Público

Se ha considerado necesaria la realización del Plan de Uso Público para el Parque Arqueológico de Mixco Viejo, tomando en cuenta su importancia a nivel regional, nacional e internacional, y es uno de los elementos más relevantes que se deben de considerar cuando se elabore el Plan de Gestión del Parque. Los aspectos que se tomaron en cuenta para su elaboración son los siguientes:³⁷

Entre los componentes más importantes para el plan de uso público del Parque Arqueológico de Mixco Viejo, se incluyen:

V.2.2.1 Puesta en marcha del Plan de Uso Público

Tomando en cuenta la tendencia creciente anual de visitantes que llegan al Parque Arqueológico Mixco Viejo se considera importante contar con un instrumento que permita establecer las directrices de cómo atender la creciente demanda no solo en el área arqueológica, sino también en cuanto a los servicios que se puedan prestar al visitante.

V.2.2.2 Monto de Tarifa (ingreso)

Como parte de la preparación del parque para atender a un creciente número de visitantes se hace necesario reconsiderar el monto de las tarifas de ingreso vigentes. Para adecuarlas a una realidad actual, y que responda a la demanda de los servicios que el visitante espera recibir al llegar al parque, se hace necesario un incremento de al menos el 10% de su valor, tomando en cuenta que se trata de uno de los sitios de la época posclásica mejor conservado y restaurado, producto de intensos esfuerzos para ello, así como el valor histórico que posee.

En la actualidad el pago para el ingreso al parque es para nacionales y escolares de GTQ 5.00 o su equivalente de USD 0.40 (cuarenta centavos de dólar americano), mientras que los extranjeros pagan GTQ 50.00 o USD 6.00 o más.

37. Ministerio de Cultura y Deportes (2009), (2008)

V.2.2.3 Facilidades Turísticas

Las facilidades turísticas que se ofrecen actualmente por parte de la administración del parque incluyen una oficina administrativa, área de estacionamiento, oficina de boletaje, un mapa en relieve hecho de cemento a una escala de E. Horizontal 1:125, E. Vertical 1:100, área de descanso (ranchos con churrasqueras para ingerir alimentos), servicios sanitarios y agua potable. Actualmente, la sala de exposiciones se encuentra cerrada por falta de un guion museográfico y de mobiliario adecuado.



Figura No. 18: Maqueta del Parque
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)



Figura No. 19: Oficina de Administración
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)

V.2.2.4 Áreas habilitadas para uso público

Las áreas habilitadas para el uso público se componen principalmente de dos sectores principales: Zona núcleo: que contiene los elementos de conservación natural y cultural y la Zona de Uso Público: que contiene los servicios de infraestructura turística (garita, estacionamiento y centro de visitantes), senderos culturales y naturales.

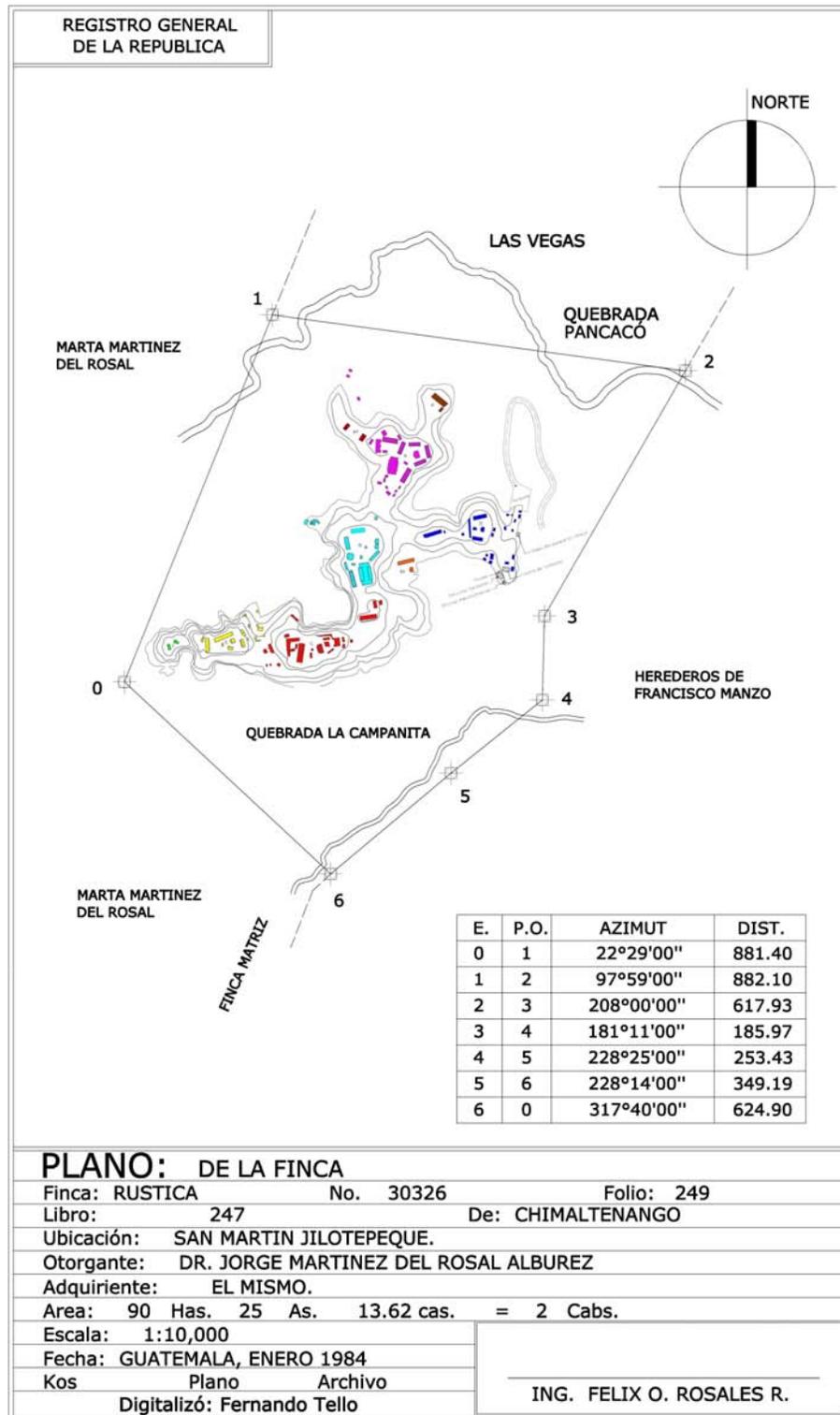
Zona Núcleo: preservan los vestigios arqueológicos muebles e inmuebles de gran relevancia cultural en su estado original.

Zona de Uso Público: Está definida como una zona en donde se permite el uso público de manera sostenible y regulada. Comprende el área del centro de visitantes (estacionamiento, mapa en relieve, área de churrasqueras), el sendero cultural que recorre a las diferentes plazas.³⁸

38. Ministerio de Cultura y Deportes (2007)



Plano No. 4: Muestra la Zona Núcleo del Parque y su Zona de Amortiguamiento
(Digitalizó Tello, Fernando, 2011)



Plano No. 5: Muestra el Parque Arqueológico Mixco Viejo dentro de su polígono (Referencia Ing. Rosales, Félix, 1984) (Digitalizó Tello, Fernando, 2011)

V.2.2.5 Zona de reservas aledañas al parque

El Parque Arqueológico de Mixco Viejo se encuentra ubicado en lo alto de una meseta, como era la costumbre de construir en época posclásica, por lo que cuenta con una vista espectacular desde cualquier punto donde el visitante se encuentre, por lo que se podrían hacer visitas guiadas a caballo para recorrer las montañas cercanas y bajar hasta el río Motagua y poder hacer así un recorrido turístico natural por las áreas aledañas al mismo.



Figuras No. 20: Panorámica desde el Parque
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)



Figuras No. 21: Vegas del Río Motagua
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)

V.2.2.6 Arquitectura preparada para el uso público

La visita continua al parque y el incremento de turistas podrían provocar ciertos daños a los edificios prehispánicos principales del sitio, especialmente en las área de las Plazas A, B, C, D y E. En estos sectores se encuentran las dos canchas de juego de pelota, las pirámides gemelas, palacios y plataformas. Es importante mencionar que el sitio se encuentra restaurado en un 90% el sector visitable, por lo que se puede acceder a casi todos sus edificios. Estos edificios pueden sufrir daños si no se toman medidas preventivas y conectivas para su conservación.

En la actualidad es permitido subir a los templos y plataformas restauradas, las cuales no tienen una superficie de sacrificio para soportar el tráfico de las personas. Las dos canchas de juego de pelota cuentan con una superficie de sacrificio, pero se encuentra en mal estado de conservación. En los grupos C, D y F, por no encontrarse restauradas sus edificaciones las personas no se suben sobre ellas, pero al momento de intervenir, será necesario colocar rótulos para evitar que los trabajos de conservación se dañen y dañen al edificio.



Figura No. 22: Cancha de Juego de Pelota Plaza B
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)

V.2.2.6.a Quemadores contemporáneos

En el parque actualmente existen dos quemadores contemporáneos que son utilizados para llevar a cabo ceremonias mayas, los cuales se encuentran ubicados estratégicamente: el primero frente a las pirámides gemelas del grupo B, y el segundo se encuentra frente al templo del grupo Bx.



Figura No. 23: Quemador contemporáneo ubicado frente a las pirámides gemelas
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)



V.2.2.7 Empleos generados por la actividad turística

El atractivo que el Parque Arqueológico Mixco Viejo despierta en Guatemala y en el extranjero puede ser importante para la generación de actividades económicas de la población de San Martín Jilotepeque, Chimaltenango. Especialmente cuando se refiere a la venta de productos producidos localmente por artesanos que llegan al Parque a ofrecerlos a los visitantes. Este es el primer eslabón en la cadena de beneficiarios, es decir, a nivel micro. Esta oferta se propone que pueda diversificarse a otro tipo de servicios como el de guías bilingües (Español-Inglés, Español-Kaqchikel), otros podrían prestar servicios de alimentación y hospedaje en las aldeas cercanas al parque o bien en San Martín Jilotepeque, algunos ejemplos pudieran ser: comedores a la orilla del río, cooperativas de textiles y otros productos, locales para venta de artesanías y recuerdos.

El segundo eslabón lo conforman los operadores turísticos, quienes organizan paquetes turísticos, que trasladan a los visitantes y se benefician del movimiento turístico que genera la existencia del Parque Arqueológico y la posibilidad de su promoción a nivel nacional como internacional.

Un tercer eslabón lo conforman los sacerdotes mayas y los guías espirituales, quienes movilizan bastante gente para la celebración de sus ceremonias mayas.

Como parte de dicho plan se ha considerado oportuna la realización de varias actividades propias para su implementación de una manera más acorde a sus condiciones actuales y a corto plazo. Actualmente existen servicios al turismo, pero es necesario re-acondicionarlos para el ingreso de más turismo que se vislumbra ocurrirá en el futuro cercano.

Entre los trabajos que se podrían proponer en los programas y proyectos del Plan de Uso Público estarían los siguientes:

- Servicios Sanitarios
- Drenajes Sanitarios
- Agua Potable
- Servicios
- Delimitación de áreas de uso público
- Información turística
- Interpretación del patrimonio
- Reconstrucciones virtuales, videos 3D, folletos y otros

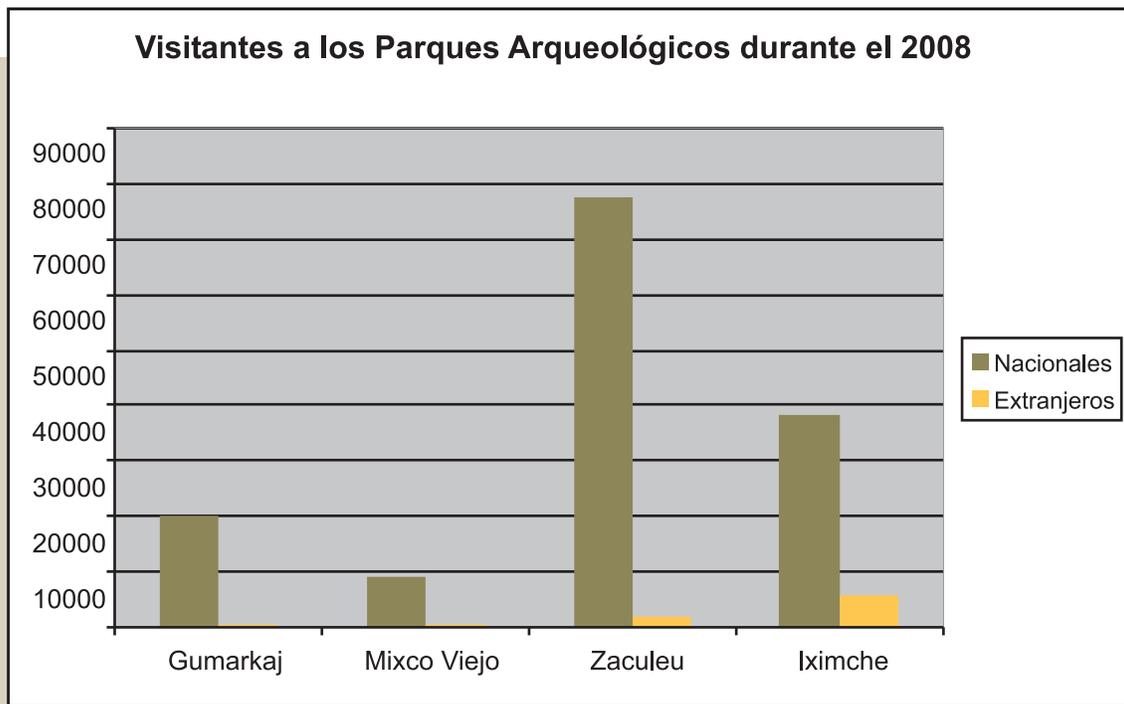


CAPÍTULO V

V.2.2.8 Visitantes en el parque Mixco Viejo y otros sitios propuestos para un recorrido por el Altiplano Guatemalteco

Según los archivos de registro del Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales, en cuanto a la cantidad de visitantes que llegan al sitio anualmente, existe una tendencia errática importante a la alza para los próximos cinco años (en el año 2008 llegaron 9,666 visitantes entre nacionales y extranjeros, en el año 2009 se incrementó a 14,949; para el año 2010 ingresaron 21,076 visitantes y para los primeros tres meses del año 2011 se tiene un total de 6,867 visitantes).³⁹

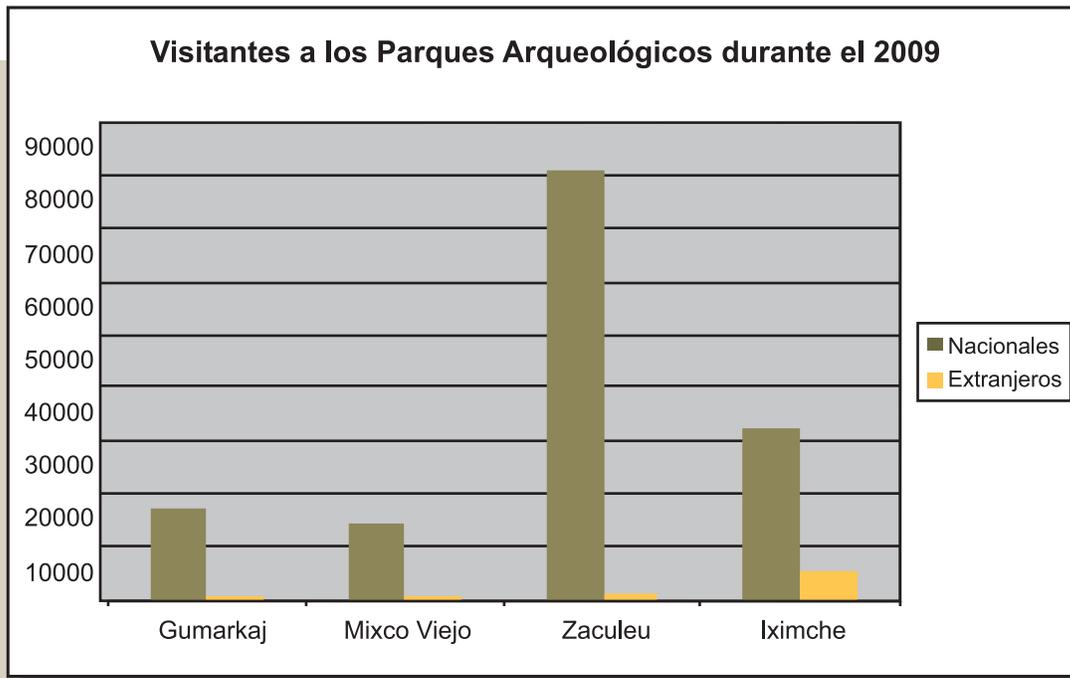
A continuación se muestran gráficas de visitantes nacionales y extranjeros durante los últimos 3 años y medio, a los cuatro parques arqueológicos más representativos de la época posclásica en el altiplano guatemalteco.



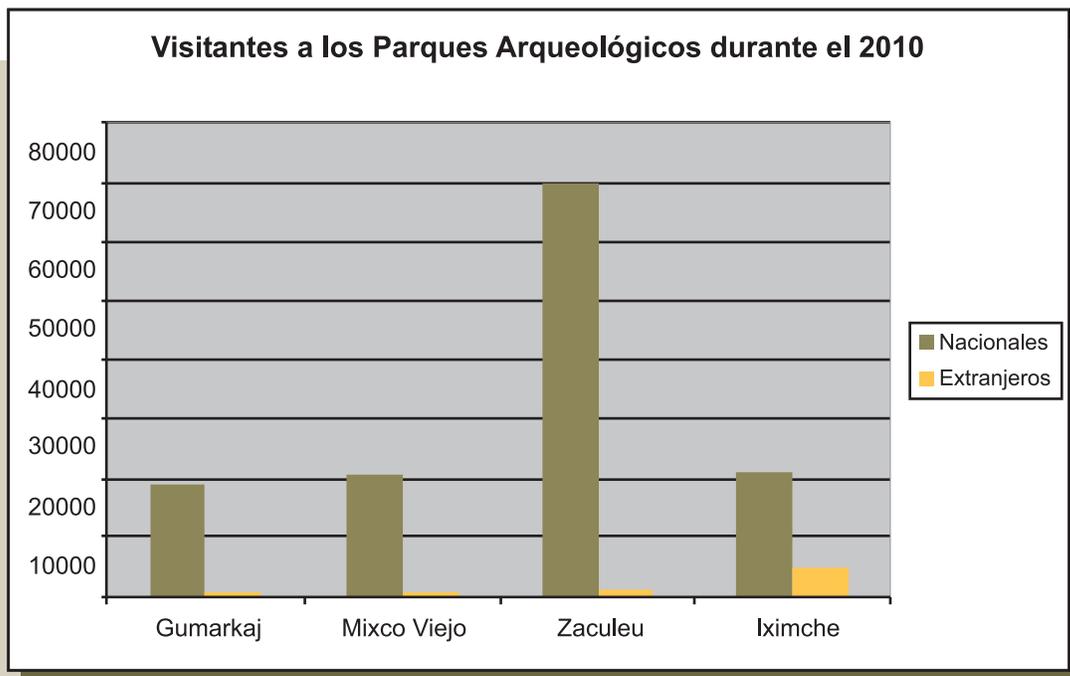
Gráfica No. 1: Visitantes a los parques arqueológicos durante el año 2008
(Referencia Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales, 2011)
(Elaborado por del Águila F., Patricia, 2011)

39. Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales (2011)



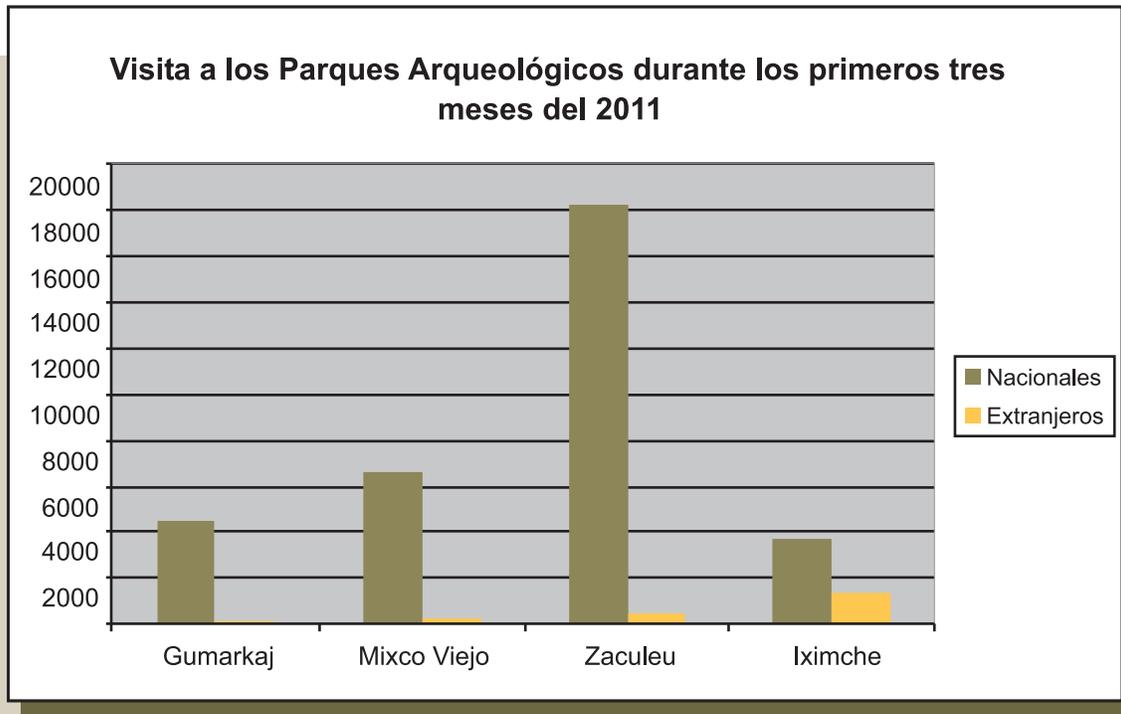


Gráfica No. 2: Visitantes a los parques arqueológicos durante el año 2009
 (Referencia, Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales, 2011)
 (Elaborado por del Águila F., Patricia, 2011)



Gráfica No. 3: Visitantes a los parques arqueológicos durante el año 2010
 (Referencia, Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales, 2011)
 (Elaborado por del Águila F., Patricia, 2011)

Mixco Viejo



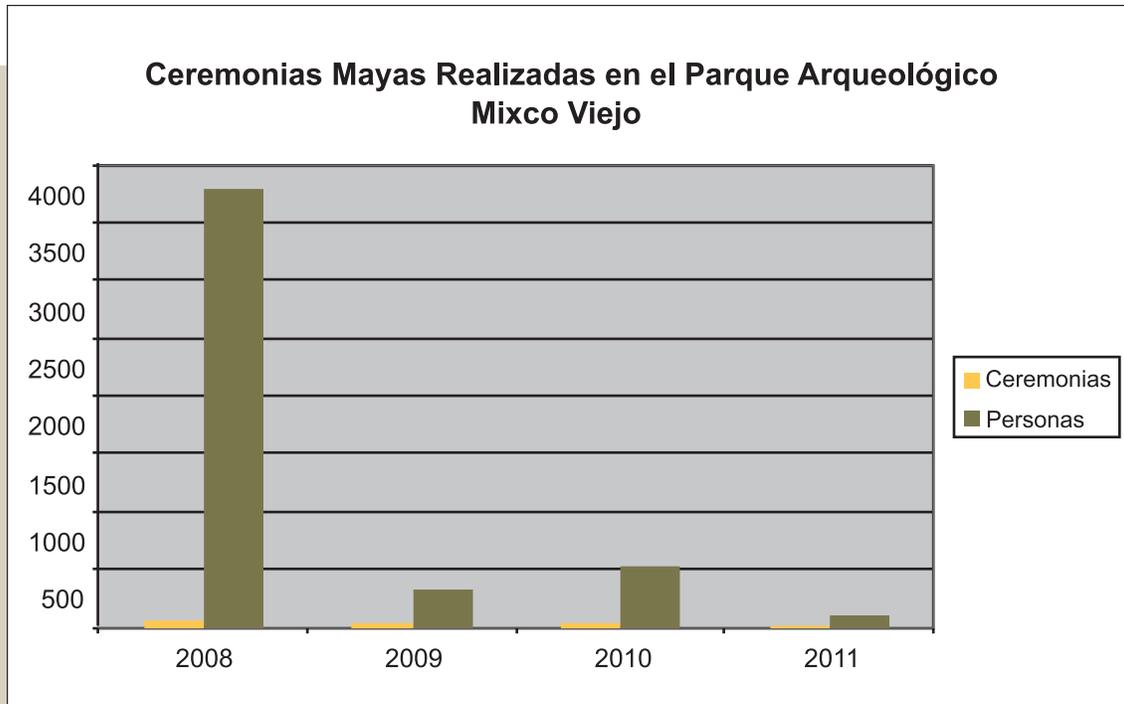
Gráfica No. 4: Visitantes a los parques arqueológicos durante el año 2011
 (Referencia, Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales, 2011)
 (Elaborado por del Águila F., Patricia, 2011)

Para atender el número de visitantes, es necesario que el Parque cuente con los servicios básicos, no sólo en cuanto a cantidad sino en calidad. Esto debe de estar en concordancia con los términos a establecer sobre la capacidad de carga y límites permisibles de cambio que se elaborarán tomando en cuenta su extensión, recorrido y servicios e infraestructura.

En los últimos cuatro años, se han llevado a cabo 54 ceremonias con 3,783 personas para el año 2008; 31 ceremonias con 322 personas para el 2009, en el año 2010 un total de 39 ceremonias con la participación de 536 personas y para los primeros tres meses del año 2011 un total de nueve ceremonias con 102 personas.⁴⁰

40. Girón, Alfonso (2011)





Gráfica No. 5: Ceremonias Mayas/Personas que participan en ellas
(Referencia Girón, Alfonso, 2011)
(Elaborado por del Águila F., Patricia, 2011)

Es necesario mencionar que ningún grupo de personas que ingresa al parque para realizar ceremonias mayas, aporta su incentivo económico, el cual pueda utilizarse para el mantenimiento y limpieza. Esto es imperativo de regular, sin entrar en confrontación con las personas que se dedican a estas actividades.

Estas actividades muchas veces se realizan en las tardes-noches o en las madrugadas, ocasionando con ello que empleados del parque deben de pernoctar para estar controlando que las mismas se lleven a cabo en los lugares señalados para su realización, y estos gastos no son remunerados al momento de realizar estas actividades, por lo que es importante que se cuente con un reglamento para la utilización del parque para este tipo de eventos.

Es importante señalar que muchos de los grupos que celebran ceremonias, muchas veces no son mayas, sino que son ceremonias esotéricas disfrazadas de cultos mayas.



Figura No. 24: Ceremonia Maya en Mixco Viejo
(Referencia de del Águila F., Patricia, 2011)

Durante los cuatro años reportados se puede observar que el parque que mayor visitación es Zaculeu, pudiéndose inferir que el mismo se encuentra dentro de la ciudad de Huehuetenango, y las personas no deben de desplazarse grandes distancias para llegar al mismo. Aunque su turismo internacional no es muy elevado. En las figuras de ingresos a los parques se nota claramente que la mayor visitación es local o nacional.

En segundo lugar se observa una tendencia de visitación al parque Iximché, ubicado en Chimaltenango y a tan solo 5 km de distancia de Tecpán Guatemala, en donde se ha podido observar la asistencia de muchos autobuses escolares que llegan al parque, así como grupos de evangélicos a celebrar sus servicios religiosos y personas que se dedican a la celebración de ceremonias mayas, y es el Parque Arqueológico de la época posclásica con mayor afluencia turística internacional. En el año 2010 se observa un descenso en el ingreso de visitantes nacionales y extranjeros, pero esto debido a que Guatemala sufrió de grandes pérdidas humanas y materiales por el paso de la Tormenta Ágatha, la cual destruyó gran parte del sistema vial.



En tercer lugar se ubica el Parque Gumarkaj, localizado en la cabecera departamental de Santa Cruz del Quiché, y a una distancia de aproximadamente 3 km del parque central de la localidad. Este parque aunque no cuenta con un solo edificio restaurado (el edificio para el juego de pelota) y un centro de información remodelado en el año 2011, tiene gran afluencia de personas que se dedican a la celebración de ceremonias mayas y de otros grupos religiosos. Por quedar muy cerca del área central de Santa Cruz es de fácil acceso el llegar al él, aunque la afluencia de turistas extranjeros no es mucha.

Por último se encuentra el parque Mixco Viejo, el cual se encuentra ubicado en el Departamento de Chimaltenango, municipio de San Martín Jilotepeque. Es importante mencionar que de la cabecera municipal hacia el parque hay 30 km de carretera balaustrada, por lo que es necesario en época de invierno utilizar carro de doble transmisión. De los cuatro parques del posclásico, es el más cercano a la ciudad de Guatemala, ya que dista a 60 km desde la capital hacia el mismo, y cuenta con una carretera asfaltada. Por no tener poblados cercanos no cuenta con infraestructura para proporcionar alimentos a los visitantes, y los lugares más próximos están a 6 km de distancia.

Un fenómeno que se ha podido observar es que en los últimos dos años se ha incrementado el número de visitantes nacionales al parque, así como las actividades de ceremonias sagradas, por lo que hace suponer que cada día más se está dando a conocer más el sitio, y al igual que en todos los demás parques su afluencia internacional no es muy alta, por lo que se deberá de trabajar más para atraer ese potencial turístico internacional.

Es notorio que las gráficas muestran un 90% de las visitas son locales, esto en parte para tres de las cuatro ciudades posclásicas analizadas. En tres poblados cercanos (Santa Cruz del Quiché, Tecpán y Huehuetenango) no tienen espacios de áreas verdes para distracción de sus pobladores, por eso buscan los parques arqueológicos para hacer paseos, noviazgos, comidas campestres, celebrar cumpleaños, juegos y ritos sagrados. Es de anotar que para entrar a estos lugares los habitantes locales deben pagar su cuota de ingreso. Por aparte, las condiciones de Mixco Viejo en relación a poblados importantes cercanos son distintas como se menciona en el párrafo anterior.

DIAGNÓSTICO DE LOS PARQUES ARQUEOLÓGICOS DE LA ÉPOCA POSCLÁSICA							
Parque	Extensión	Infraestructura	Recurso Humano*	Visitantes Nacionales y Extranjeros año 2010*	Asignación Presupuestada año 2010*	Ejecución Presupuestada año 2010*	Fondos Privativos para usarse en el 2011 (pago de visitas al parque)**
Gumarkaj	324,110 m²	Estacionamiento con acceso para vehículos Garita para cobro de boletos Campamento de guardiana Bodega para materiales Batería de Servicios Sanitarios Límite perimetral Quemadores modernos para ceremonias mayas Museo de sitio Cueva para realizar ceremonias mayas	8	23,750	Q. 7,240.00	Q. 6,880.00	Q. 97,730.00
Mixco Viejo	902,513 m²	Estacionamiento con acceso para vehículos Garita para cobro de boletos Campamento de guardiana Bodega para materiales Batería de Servicios Sanitarios y agua potable Límite perimetral Senderos Interpretativos Quemadores modernos para ceremonias mayas Oficina Administrativa Ranchos para ingerir alimentos	24	21,076	Q. 12,210.00	Q. 7,160.00	Q. 91,735.00
Zaculeu	94,404 m²	Estacionamiento con acceso para vehículos Garita para cobro de boletos Campamento de guardiana Bodega para materiales Batería de Servicios Sanitarios y agua potable Límite perimetral Senderos Interpretativos Quemadores modernos para ceremonias mayas Museo de Sitio Venta de artesanía	14	74,390	Q. 91,010.00	Q. 30,647.17	Q. 390,150.00

Tabla No. 3: Diagnóstico de los parques arqueológicos de la Época Posclásica
(Elaborado por del Aguila F., Patricia, 2011)





Iximché	579,559 m ²	Estacionamiento con acceso para vehículos Garita para cobro de boletos Campamento de guardiana Bodega para materiales Batería de Servicios Sanitarios y agua potable Límite perimetral Senderos Interpretativos Quemadores modernos para ceremonias mayas Guión arqueológico Museo de Sitio Venta de Artesanía Ranchos para ingerir alimentos Área para jugar fútbol	15	26,081	Q. 27,460.00	Q. 23,864.00	Q. 779,500.00
---------	------------------------	--	----	--------	--------------	--------------	---------------

* Información proporcionada por el Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales de la Dirección del Instituto de Antropología e Historia de la Dirección de Patrimonio Cultural y Natural

** Información proporcionada por el Departamento Financiero de la Dirección Financiera y Administrativa de la Dirección de Patrimonio Cultural y Natural



CAPÍTULO V

Del diagnóstico realizado se puede observar que el Parque más grande en metros cuadrados es Mixco Viejo, le sigue Iximché, luego Gumarkaj y por último Zaculeu.

Con relación a la infraestructura, cada parque tiene: Estacionamiento con acceso para vehículos, Garita para cobro de boletos, Campamento de guardianía, Bodega para materiales, Batería de Servicios Sanitarios, Límite perimetral, Depósitos para basura, Rótulos indicativos, Quemadores modernos para ceremonias sagradas.

Las diferencias entre ellos es que Gumarkaj cuenta con un Museo de sitio y una cueva donde se realizan ceremonias mayas. Mixco Viejo tiene una oficina administrativa y ranchos para ingerir alimentos. Zaculeu cuenta con un museo de sitio y venta de artesanías. Por último, el Parque Arqueológico de Iximché es el más completo de los cuatro citados, ya que tiene un guion arqueológico, Museo de Sitio, Venta de Artesanías, Ranchos para ingerir alimentos y Área para jugar fútbol.

Es importante mencionar que el único Parque Arqueológico que no cuenta con un sendero interpretativo es Gumarkaj.

Con relación al recurso humano contratado para la vigilancia y mantenimiento de los mismo, es Mixco Viejo el que tiene 24 personas y es el único parque que cuenta con personal calificado para restauración de los edificios; le sigue Iximché con 15 personas, 14 tiene Zaculeu y únicamente 8 cuenta Gumarkaj.

Con respecto a los visitantes nacionales y extranjeros a los cuatro parques arqueológicos de la época posclásica para el año 2010, se tiene en primer lugar a Zaculeu con 74,390 personas; Iximché con 26,061; Gumarkaj con 23,750 y en último lugar a Mixco Viejo con 21,076.

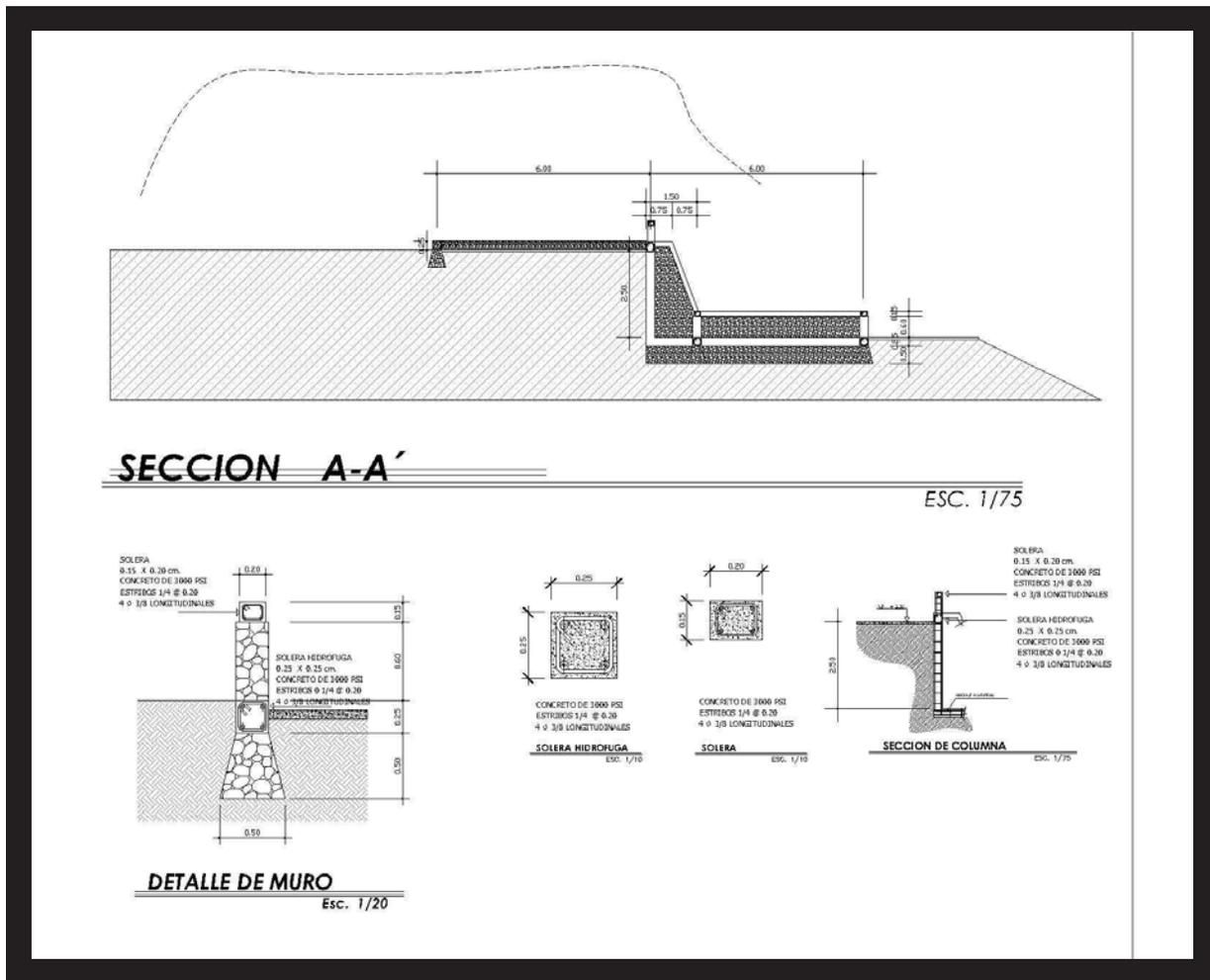
La asignación presupuestaria de cada uno de los parques para el año 2010 fue muy baja en tres de los cuatro parques, ya que Gumarkaj recibió GTQ 7,240.00 invirtiéndose solamente GTQ 6,880.00; a Mixco Viejo se le asignó GTQ 12,210.00 y se invirtió GTQ 7,160.00; a Iximché se le dio GTQ 27,460.00 y se ejecutó GTQ 23,864.00 y por último a Zaculeu se le asignó GTQ 91,010.00 y se invirtieron GTQ 30,647.17. Al hacer las consultas respectivas sobre la ejecución del presupuesto de cada parque se indicó que casi siempre se les quita dinero a los parques más pequeños para hacer transferencias a los más grandes, como el caso del Parque Arqueológico Quiriguá. En este aspecto deberá ser reforzada la administración-ejecución de los recursos para poder ser efectivos en el mantenimiento y presentación de los parques.

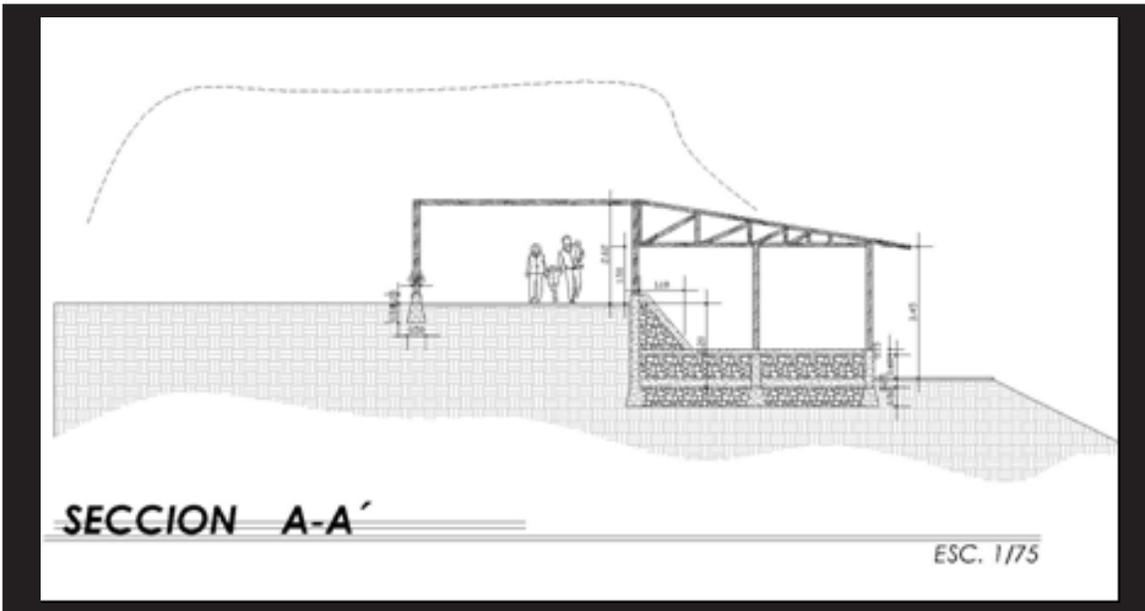
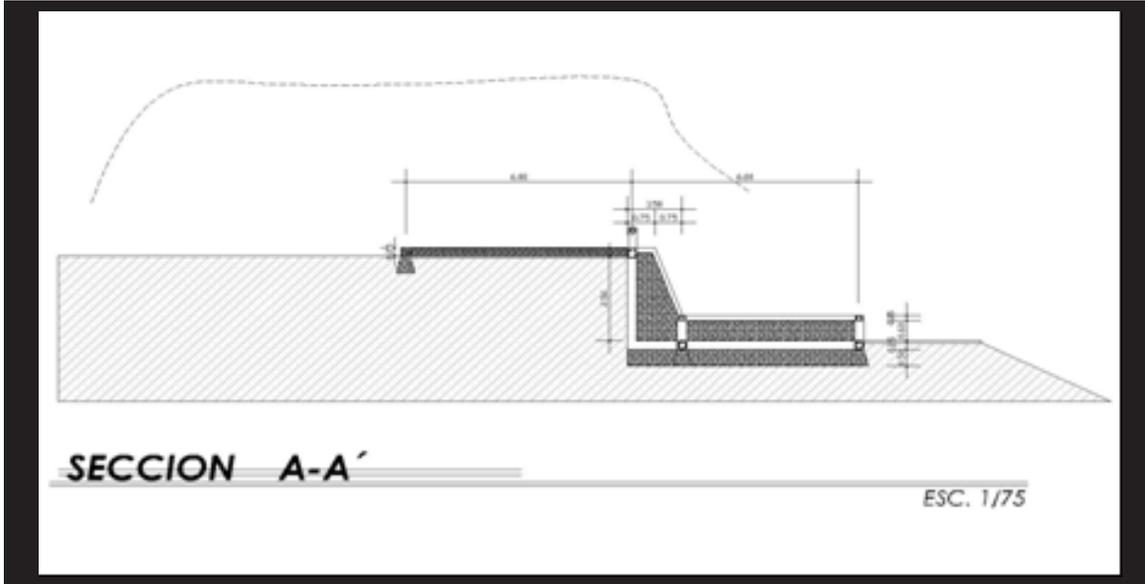
Por último, se muestran los fondos privativos recaudados por cada uno de los parques en concepto de venta de boletos para nacionales y extranjeros, los montos que a continuación se describen fue lo recaudado para el año 2010 en los cuatro parques. Para Gumarkaj se recaudó GTQ 97,730; Mixco Viejo vendió GTQ 91,725.00 en entradas; Zaculeu tuvo un ingreso de GTQ 390,150.00 e Iximché GTQ 779,500.00. Este dinero se podría utilizar íntegramente en cada uno de los parques, si se respetara el presupuesto de los mismos.

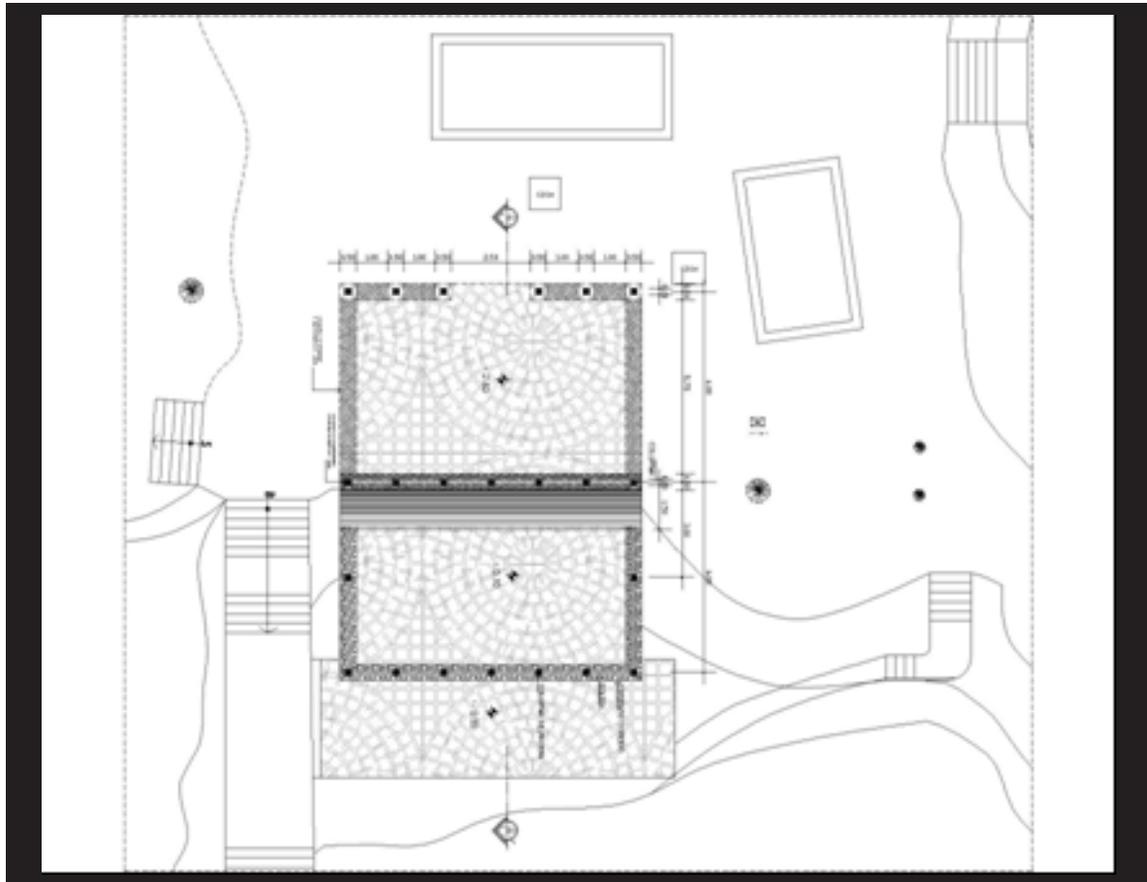
V.2.3 Infraestructura y Facilidades Turísticas

V.2.3.1 Sala de Interpretación y Exposiciones

Este segmento comprendería la Sala de Interpretación que contendría la cartografía e historiografía del sitio arqueológico de Mixco Viejo dentro del período posclásico en las tierras altas de Guatemala. La sala de exposiciones deberá tener paneles de información y cédulas de identificación con datos importantes sobre los aspectos históricos, arqueológicos y naturales del parque y de la región en tres idiomas como mínimo (Kaqchikel, Español e Inglés). Recientemente en el salón de interpretación de Gumarkaj se colocaron reconstrucciones virtuales del área central, lo cual muestra al visitante una idea de cómo pudo funcionar el centro ceremonial en su época de uso. En la Dirección del Instituto de Antropología e Historia, se cuenta con una propuesta ya existente del centro de visitantes, ubicado dentro del parque, pero la autora del presente trabajo sugiere que el mismo se haga a la entrada del parque y no sobre los vestigios arqueológicos.







Planos Nos. 6, 7, 8 y 9: Plantas y Secciones de la propuesta para el Centro de Visitantes del Parque Arqueológico Mixco Viejo (Referencia DECORBIC, 2010)

V.2.3.2 Servicios Sanitarios

Los servicios sanitarios se encuentran cerca de la Sala de Exposiciones, ya existe una batería para mujeres y otra para hombres. Contienen únicamente un lavamanos con agua indispensable para el buen funcionamiento. Estos servicios están contruidos con su sistema de aguas servidas por medio de drenajes que se conducen hacia la fosa séptica y pozo de absorción.



Figura No. 25: Batería de Servicios Sanitarios
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)

V.2.3.3 Agua Potable

Actualmente, el agua es proveída por el comité de vecinos de las aldeas aledañas al parque. El servicio de agua no se cobra, pero cuando existe algún problema de reparaciones, los trabajadores del parque compensan la remuneración prestando sus servicios para colaborar con el mantenimiento de las tuberías; por lo que el abastecimiento no es un problema, ya que hay suficiente agua y es de calidad.

V.2.3.4 Centro de Visitantes

Es necesario crear un centro que incluya varios espacios para ser habilitados para la administración y los visitantes que llegan al Parque. Deberá comprender de una Sala de Exposiciones o museo, los servicios sanitarios, así como una zona que podría ser utilizada para la instalación de un área de descanso y de material divulgativo para la interpretación del sitio por el visitante, así como un área de de primeros auxilios.

En esta área se podría ubicar un espacio en donde se construyan locales comerciales para alquilarlos y así poder suplir los gastos de funcionamiento del parque. Un local podría servir como cooperativa de textiles, el segundo para la venta de veladoras, pom, candelas y demás accesorios para la celebración de ceremonias mayas, el tercero para la venta de guías del parque, libros sobre la arqueología maya y otros y un último para la adquisición de golosinas, comida y sodas, los cuales se podrían dar en contratos anuales, y el dinero que ingresa de los mismos, serviría para ayudar al pago de la extracción de la basura, electricidad, etc.

En uno de los espacios que ocupe el centro de visitantes, se hace necesario que se ubique un salón de proyección para que los estudiantes de todos los niveles de educación puedan ver documentales sobre el patrimonio cultural y natural, así como videos sobre el Parque Arqueológico en donde se cuente su historia y otros datos interesantes, esto con el fin de reforzar las clases de estudios sociales que se imparten en Guatemala.

El centro de visitantes debe de contemplar un área para que los investigadores y estudiantes de las áreas cercanas que lleguen al parque, tengan una biblioteca de consulta sobre los trabajos que en el área se han llevado a cabo y las investigaciones que les dejan a los escolares sobre el sitio, y que la información no esté concentrada únicamente en las bibliotecas y centros de documentación del Ministerio de Cultura y Deportes en la ciudad capital.

V.2.4 Zona de Patrimonio Cultural

V.2.4.1 Recorrido de la Sala de Exposiciones

Se exhibiría una selección de piezas de la colección de objetos arqueológicos recuperados durante las investigaciones llevadas a cabo en el sitio en las décadas de los 50, 60 y 80. Esta colección comprende vasijas, urnas funerarias, cuchillos de obsidiana, ollas, escultura lítica menor y objetos de la época de la conquista recuperados en el área.



Figura No. 26: Museo de Sitio de Mixco Viejo
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)

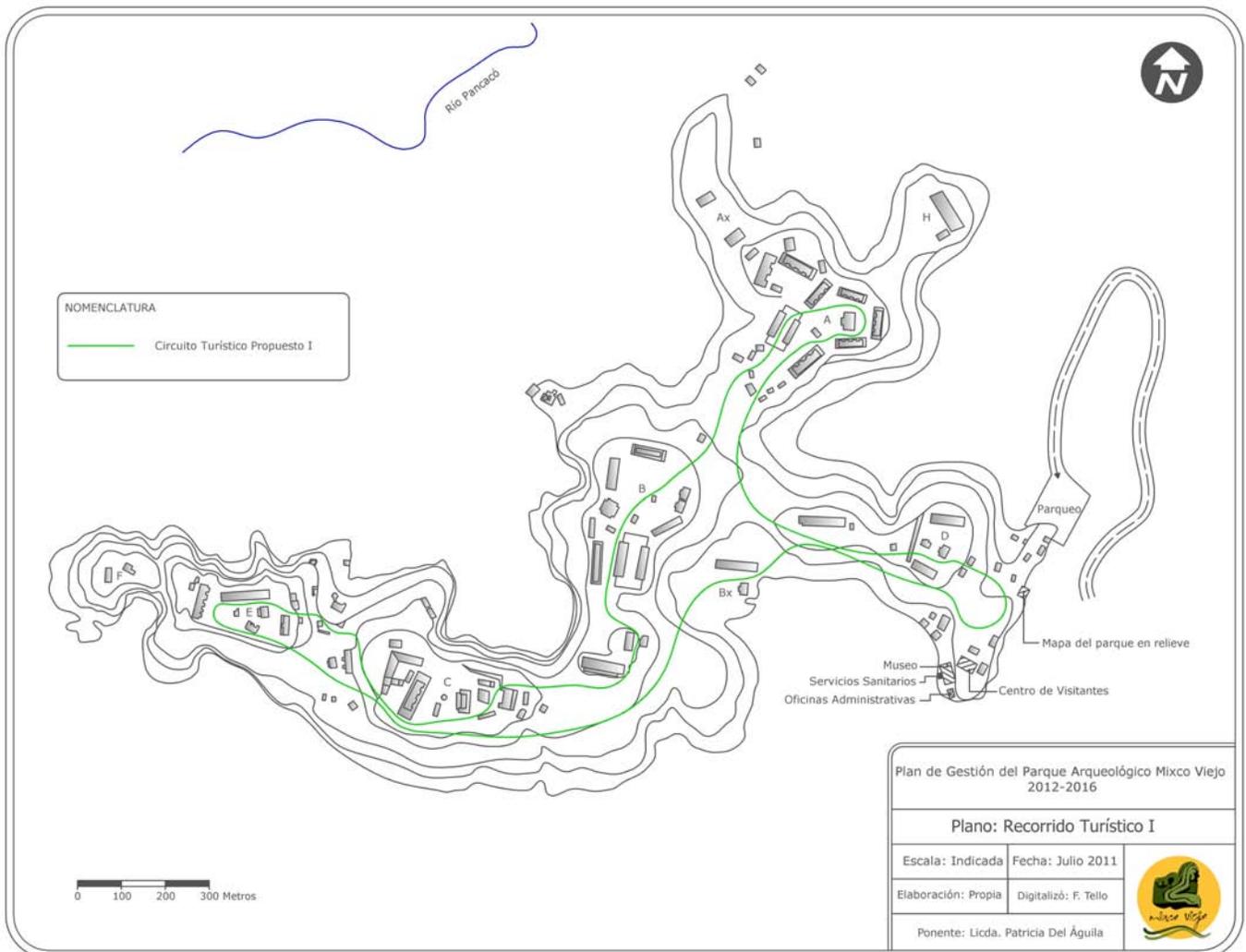


CAPÍTULO V

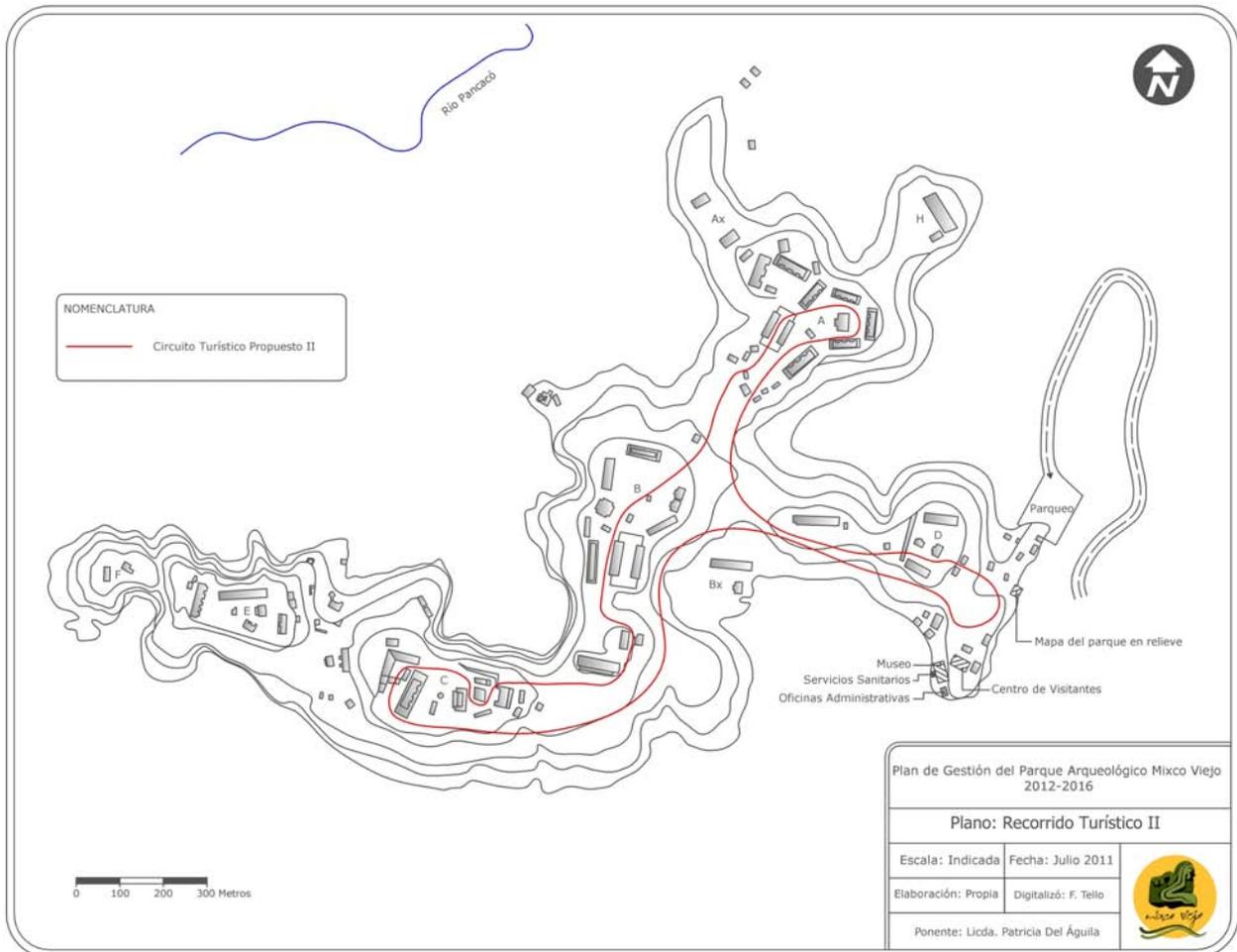
V.2.4.2 Sendero interpretativo cultural

Para que los visitantes conozcan de mejor manera el Parque Arqueológico Mixco Viejo, se propone que se establezca un sendero, en cuyo caminamiento los visitantes presten atención a las edificaciones que posee.

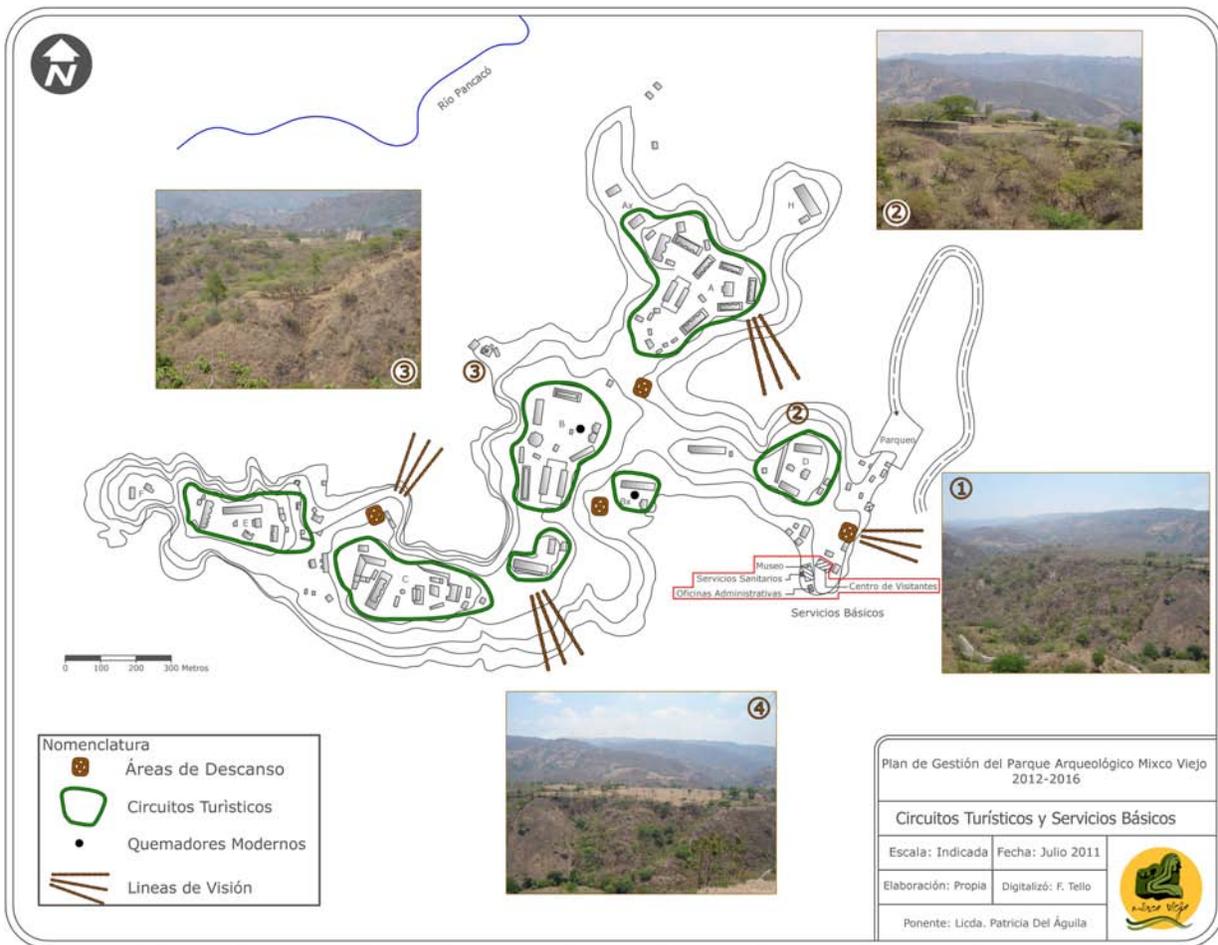
Este sendero recorrerá de manera continua desde la entrada, los vestigios arqueológicos construidos durante el período posclásico tardío (1250 - 1524 d. C.) que se encuentran en el sitio y que incluyen los espacios físicos de los 6 grupos principales. Pueden observarse las canchas de juego de pelota ubicadas en los grupos A y B; así como las pirámides gemelas que se encuentran en el grupo B. Lo impresionante de Mixco Viejo es que es uno de los sitios mejor restaurados posterior al terremoto del año 1976, que afectó grandemente esta área, y en el que actualmente el visitante puede contemplar la grandeza de sus edificaciones, palacios, plazas y los cientos de metros de murallas construidas para la protección contra invasiones.



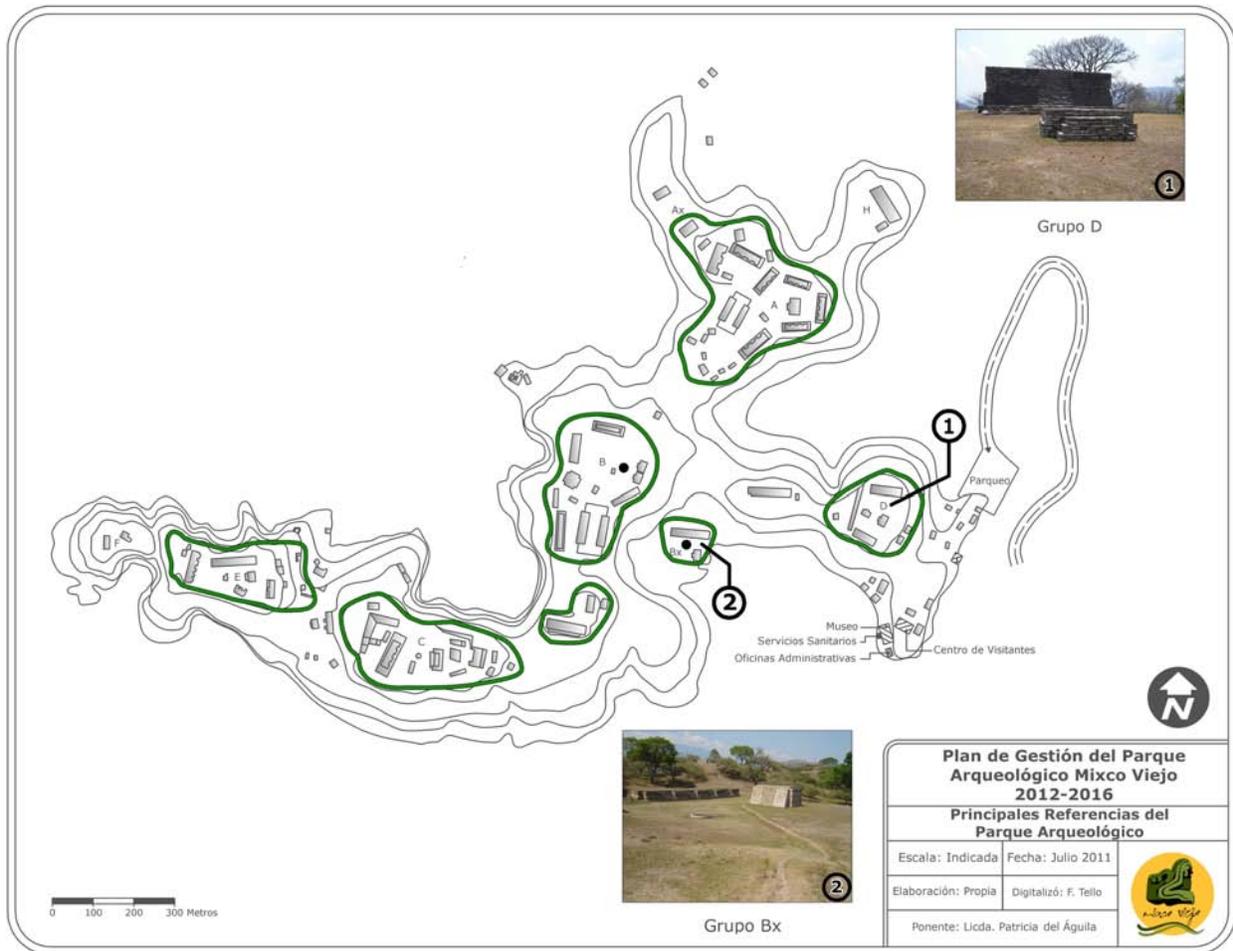
Plano No. 10: Circuito turístico propuesta I
(Referencia del Águila, 2011 en base a plano del PROCORBIC)
(Digitalizó Tello, Fernando, 2011)



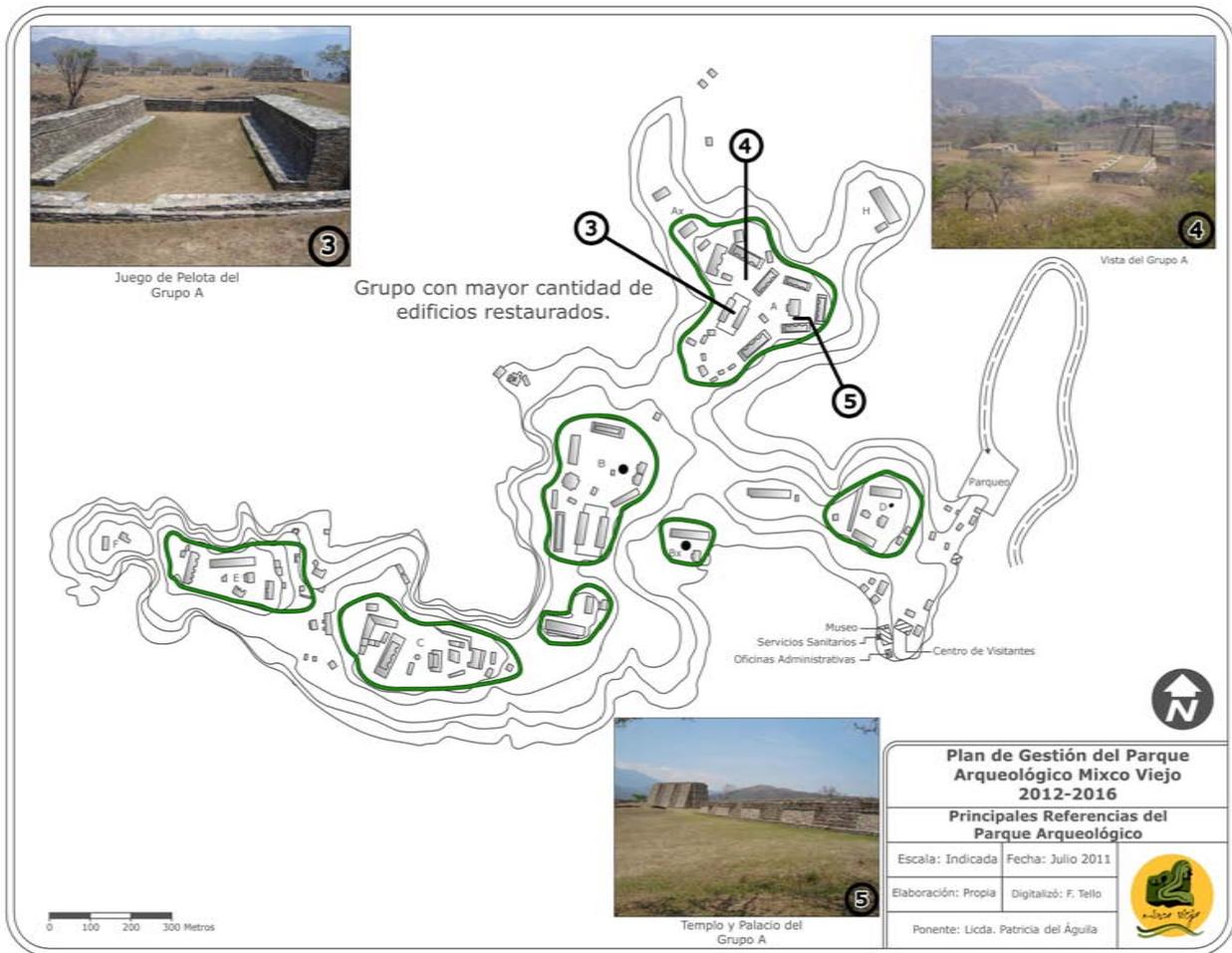
Plano No. 11: Circuito turístico propuesta II
(Referencia del Águila, 2011 en base a plano del PROCORBIC)
(Digitalizó: Tello, Fernando, 2011)



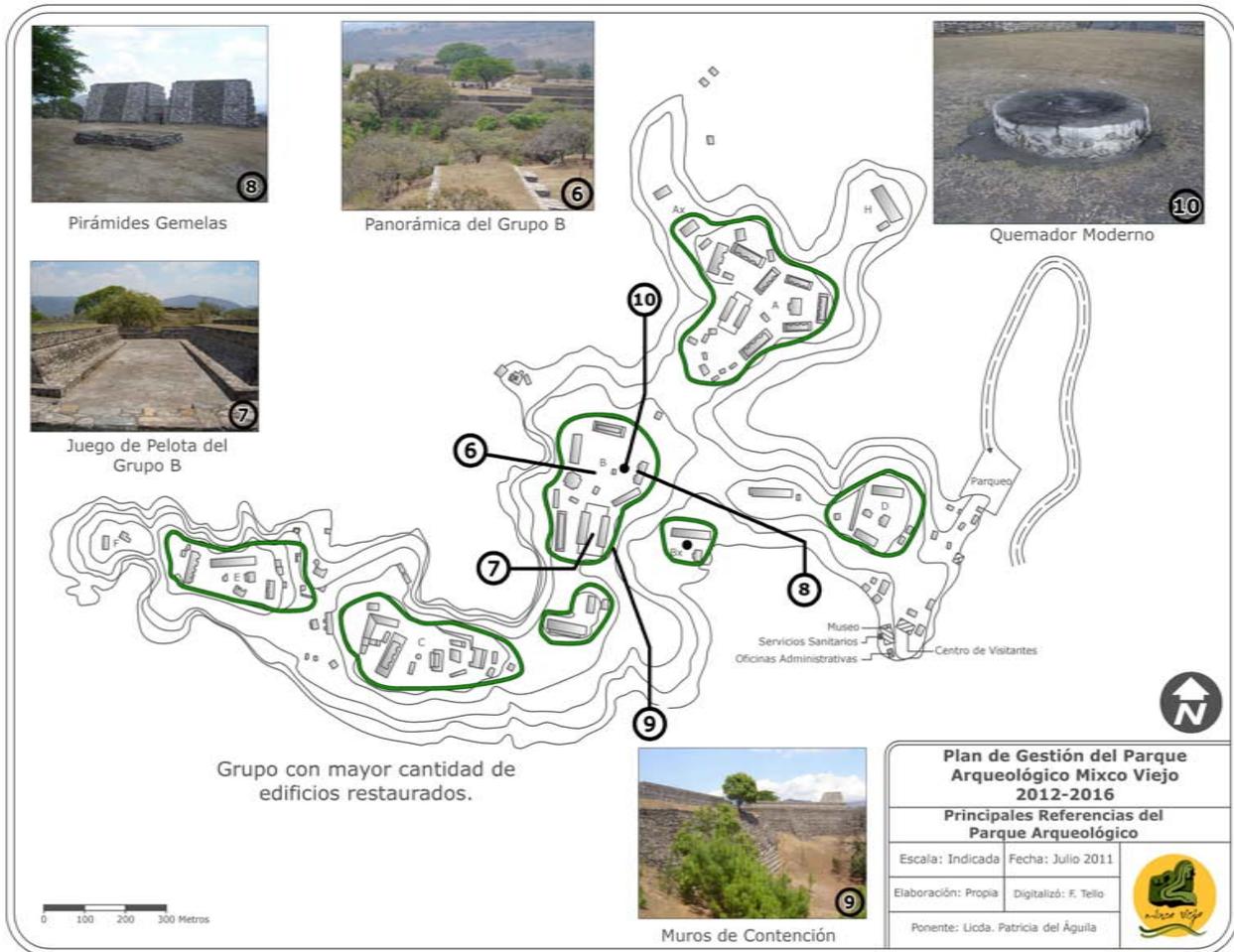
Plano No. 12: Circuitos y Servicios Básicos
 (Referencia del Águila, 2011 en base a plano del PROCORBIC)
 (Digitalizó: Tello, Fernando, 2011)



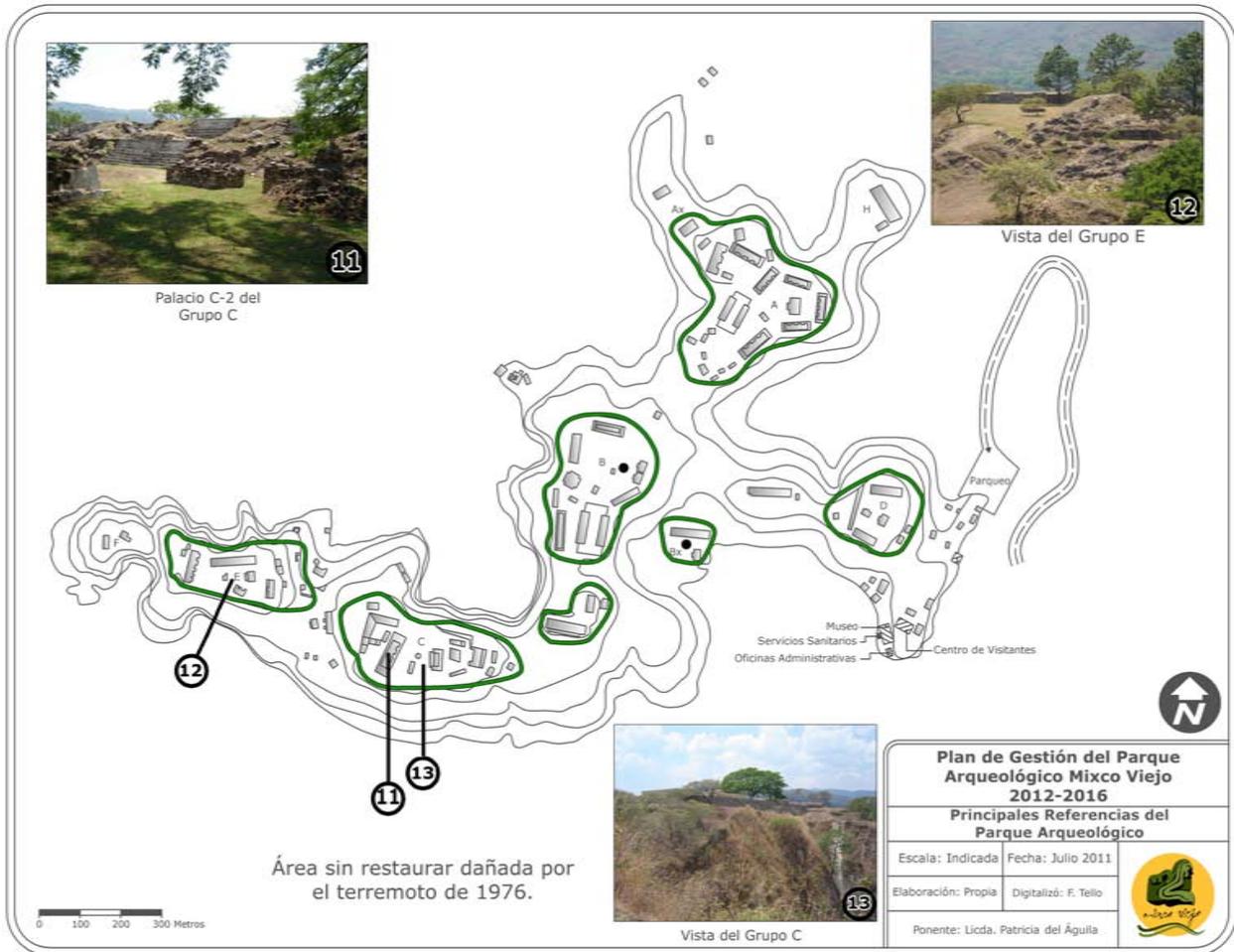
Plano No. 13: Principales referencias de la Zona Arqueológica (Referencia del Águila, 2011, en base a plano del PROCORBIC) (Digitalizó, Tello, Fernando, 2011)



Plano No. 14: Principales referencias de la Zona Arqueológica (Referencia del Águila, 2011, en base a plano del PROCORBIC) (Digitalizó, Tello, Fernando, 2011)



Plano No. 15: Principales referencias de la Zona Arqueológica (Referencia del Águila, 2011, en base a plano del PROCORBIC) (Digitalizó, Tello, Fernando, 2011)



Plano No. 16: Principales referencias de la Zona Arqueológica (Referencia del Águila, 2011, en base a plano del PROCORBIC) (Digitalizó, Tello, Fernando, 2011)

Grupo A

Este espacio está constituido por siete plataformas en donde se levantaban edificios habitacionales, que se consideran eran las casas de los señores y sacerdotes, un templo piramidal y una cancha de juego de pelota. Este grupo es importante, ya que aquí fue donde habitó uno de los cuatro linajes que gobernaron Mixco Viejo en época prehispánica. En este espacio se puede observar la concentración más grande de arquitectura restaurada expuesta en el sitio.



Figura No. 27: Grupo A
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)



CAPÍTULO V

Grupo B

En esta área se encuentra la segunda cancha de juego de pelota, contando también con las majestuosas pirámides gemelas; cinco plataformas o edificios largos, un templo pequeño y dos altares. Como en el grupo A, aquí también se puede observar gran cantidad de arquitectura restaurada expuesta en el parque. En la actualidad en este grupo se encuentra uno de los dos quemadores para celebrar las ceremonias mayas.

Un elemento importante de mencionar es que en la región prehispánica de Guatemala, y en especial en Mixco Viejo, existe la relación de los edificios de las pirámides gemelas, para observar el paso del sol, el cual alcanza su cenit el 30 de abril, día en el cual, al medio día, las pirámides gemelas no dan sombra porque el sol está perpendicularmente sobre ellas y ocultándose, en el horizonte, justamente en medio de ellas. Este curso solar -del Dios Sol- es la señal indicativa para iniciar la preparación de las tierras para sembrar el sagrado maíz al inicio de la época de lluvias que comienzan en las primeras semanas de mayo. El sol vuelve a alcanzar el cenit el 13 de agosto, de esa cuenta el astro alcanza el cenit cíclicamente cada 260 días, que es la duración del calendario ritual o Cholq'ij.⁴¹



Figura No. 28: Grupo B
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)

41. Paz C., Guillermo (2004)



Figura No. 29: Pirámides Gemelas
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)



CAPÍTULO V

Grupos Bx y D

En ambos grupos únicamente se cuenta con un templo piramidal y una plataforma que pudo haber servido de residencia o palacio para los gobernantes. En el grupo Bx es donde se encuentra actualmente ubicado el otro quemador para la celebración de ceremonias mayas en el parque.



Figura No. 30: Grupo Bx
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)



Figura No. 31: Grupo D
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)

Grupos C y E

En estos grupos no se han llevado restauraciones completas en sus edificios, y el visitante puede observar aún los daños que ocasionó el terremoto de 1976 en las edificaciones, lo que hace experimentar el antes y después de la restauración de un área.



Figura No. 32: Grupo C
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)



Figura No. 33: Grupo E
(Fotografía de del Águila F., Patricia, 2011)



CAPÍTULO V

V.2.5 Sendero interpretativo de la cultura viva

Cuando el turista hace su recorrido para llegar al parque de Mixco Viejo tiene la oportunidad de conocer la cultura viva de los pueblos kaqchikeles cercanos al mismo, ya que en el kilómetro 25 se encuentra el primer gran poblado de predominancia indígena: San Pedro Sacatepéquez y a escasos 6 kilómetros en el 31, se ubica otro gran poblado: San Juan Sacatepéquez, pueblos que remontan su historia a la época prehispánica y conservan su ancestral cultura, su profundidad espiritual y ceremonial, por último en la bifurcación que hay en el camino hacia Mixco Viejo se encuentra San Raimundo, otro poblado con predominancia indígena y con mucha cultura y más al norte Joyabaj, Quiché.

V.2.6 Zona de Patrimonio Natural

V.2.6.1 Bosque

De acuerdo con la clasificación de Holdridge (1978) citado por De la Cruz (1982 pp. 16-17), el Parque Arqueológico Mixco Viejo se encuentra en la zona de vida ecológica de bosque seco subtropical, predominando vegetación de chaparral espinoso, cactus y otras plantas punzantes. Los paisajes rodeados de parajes montañosos cubiertos de pinares se encuentran en los alrededores del parque.

V.2.6.2 Fauna

Entre los animales que habitan en el área, se pueden encontrar mamíferos: venado, tepezcuintle, tacuazines, taltuza, comadreja, turipaches, pisotes, tigrillos, coyote, armados, zorrillos, murciélagos, gato, coche y conejo de monte.

Entre las aves se puede observar: codorniz, clarineros, paloma, búhos, canarios, zopilotes.

La fauna doméstica tiene especies propias, tales como: vacas, caballos, cabras, gallinas, pavos, patos, perros, gatos, canarios.

Cabe resaltar que en la actualidad dichos especímenes han disminuido en cantidad dado el crecimiento urbanístico, el crecimiento demográfico y la caza. Algunas faunas mencionadas tienen utilidad para alimento y otros cumplen la función de mantener el equilibrio de la naturaleza.

V.2.6.3 Sendero interpretativo natural

Por la flora y fauna predominantes en el área, se propone para el uso público, que se realice un sendero interpretativo natural por medio de caminamientos. Estos recorridos se podrán hacer a pie o a caballo, en una forma guiada por personas capacitadas en la explicación de los recursos naturales que existen en la región.

El paisaje brinda una belleza natural, alrededor del kilómetro 50, en donde se divisa en la lejanía toda la configuración montañosa en la que se ubica Mixco Viejo. Es una dilatada hondonada rodeada en lo alto por las montañas de la sierra de Chuácus y en lo bajo, por cañadas y estrechos tajos cavados por los ríos Pixcayá y Pancacó; un poco más lejos están las vegas del caudaloso río Grande o Motagua.



Casi en el centro del valle se levanta verticalmente la meseta de Mixco Viejo, esculpida sobre precipicios de más de 100 m de altura. Por una estrecha senda se ingresa a la ciudadela ceremonial kaqchikel construida en la última mitad del siglo XVI. Sin duda, no sólo la espectacularidad del paisaje, sino la conformación geográfica misma del lugar impregnan una energía que cuando el visitante está en cualquiera de sus plazas, pirámides o murallas tiene la sensación de sentirse: "Desde la faz de la tierra, ante la faz del cielo".⁴²

V.3 Plan de Monitoreo

El plan de monitoreo identifica y prioriza los indicadores necesarios para conocer el estado de conservación del patrimonio cultural y natural, así como evaluar la efectividad de las estrategias para mantener o mejorar la viabilidad de los elementos de conservación y también para reducir las amenazas que afectan a estos elementos.

Los criterios utilizados para la selección de indicadores fueron: la capacidad institucional, la disponibilidad de fondos y fuentes de financiamiento y la selección de indicadores aplicables a la mayoría de los elementos, que son capaces de brindar información útil para la toma de decisiones.

Como antecedentes de monitoreo se cuentan aquellos que se han elaborado en el Parque Arqueológico Mixco Viejo, con algunos datos y registro de la vigilancia, conservación, mantenimiento y atención al turista y visitantes. Anteriormente, el parque estuvo bajo la jurisdicción del Programa de Conservación de Bienes Culturales - PROCORBIC-, de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural con la vigilancia permanente y trabajos de infraestructura en el parque desde 1976. En la actualidad, el parque está a cargo del Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales.

La medición de la efectividad del manejo debe realizarse en forma paralela a la medición del plan de monitoreo, con el propósito de evaluar los avances en materia del cumplimiento de las directrices, para lo cual puede utilizarse o aplicarse la herramienta desarrollada por CONAP y sus socios, "Estrategia de Monitoreo del Manejo de las Áreas Protegidas del Sistema Guatemalteco de Áreas Protegidas".⁴³ Se hace la salvedad de que el Parque Arqueológico Mixco Viejo no está incluido dentro del SIGAP, no significa que no pueda utilizarse, ya que la intención es que próximamente sea incorporado al mismo.

Se incluyen a continuación los diez indicadores considerados para desarrollar el monitoreo en cuanto al uso público se encuentran: a) determinar el porcentaje de puesta en marcha del plan de uso público; b) número de visitantes al sitio; c) monto generado por concepto de tarifas de ingreso; d) capacidad de soporte; e) número de facilidades turísticas; f) áreas habilitadas para el uso público; g) número de atractivos turísticos en áreas aledañas al parque; h) número de atractivos turísticos en áreas aledañas; i) número de empleos generados por la actividad turística; j) arquitectura afectada por el uso público; k) zona de patrimonio cultural; l) zona de patrimonio natural.

42. Paz C., Guillermo (2004)

43. Consejo Nacional de Áreas Protegidas (2001)



CAPÍTULO V

TABLA DE MONITOREO USO PÚBLICO

INDICADOR	MÉTODO	UBICACIÓN	TIEMPO	RESPONSABLE	COSTO POR AÑO	FUENTE FINANCIAMIENTO
Porcentaje de implementación del plan de Uso Público		En todo el Parque Arqueológico de Mixco Viejo	Semestralmente	Ministerio de Cultura y Deportes SEGEPLAN Ministerio de Finanzas Públicas Congreso de la República	Incluido Q. 12,210.00*	MICUDE SEGEPLAN Ministerio de Finanzas Públicas Congreso de la República
Número de visitantes al sitio	<ul style="list-style-type: none"> • Conteo de boletos vendidos • Estadísticas de formularios de registro unificados, llenados por guías o líderes de grupos • Registros 	Todo el Parque	Diario, Mensual, Semestral y Anual	Ministerio de Cultura y Deportes INGUAT Ministerio de Educación Grupos Religiosos Mayas Comunidades Cercanas al Parque Municipalidad de San Martín Jilotepeque	Incluido Q. 91,725.00** para el año 2010	Ministerio de Cultura y Deportes INGUAT Ministerio de Educación Grupos Religiosos Mayas Comunidades Cercanas al Parque Municipalidad de San Martín Jilotepeque
Monto generado por concepto de tarifas de ingreso	Conteo de boletos vendidos	Todo el Parque	Diario, Mensual, Semestral y Anual	Ministerio de Cultura y Deportes	Q. 91,725.00* para el año 2010	Ministerio de Cultura y Deportes
Número de facilidades turísticas	Cuantificación de la infraestructura de servicios	Todo el Parque	Anual	Ministerio de Cultura y Deportes INGUAT Grupos Religiosos Mayas Comunidades Cercanas al Parque Municipalidad de San Martín Jilotepeque Sociedad Civil Cooperación Internacional	Q. 12,210.00* Presupuesto asignado para el año 2010	Ministerio de Cultura y Deportes INGUAT Grupos Religiosos Mayas Comunidades Cercanas al Parque Municipalidad de San Martín Jilotepeque Sociedad Civil Cooperación Internacional

Tabla No. 4: Monitoreo Uso Público
(Elaborado por del Águila F., Patricia, 2011)



CAPÍTULO V



Áreas habilitadas para el uso público	Medición de la extensión de las áreas	En zona de uso público	Anual	Ministerio de Cultura y Deportes INGUAT CONAP CONRED	Q. 12,210.00* Presupuesto asignado para el año 2010	Ministerio de Cultura y Deportes INGUAT CONAP CONRED
Número de atractivos turísticos en áreas aledañas al Parque	Identificación de los sitios como atractivos turísticos	En las zonas cercanas al parque	Semestral	MICUDE INGUAT Municipalidades de San Pedro y San Juan Sacatepéquez, San Raymundo y San Martín Jilotepeque Comunidades cercanas	Q. 12,210.00* Presupuesto asignado para el año 2010	MICUDE INGUAT Municipalidades de San Pedro y San Juan Sacatepéquez, San Raymundo y San Martín Jilotepeque Comunidades cercanas
Número de empleos generados por la actividad turística	Conteo de personas trabajando directamente e indirectamente que se benefician por la actividad turísticas generada por el Parque	Dentro y alrededor del parque	Anualmente	MICUDE INGUAT Promotores Culturales, Promotores Turísticos, Comunidades cercanas, Artesanos Sociedad Civil	Q. 1,037,228.70***	MICUDE INGUAT Promotores Culturales, Promotores Turísticos, Comunidades cercanas, Artesanos Sociedad Civil
Número de edificios afectados por el uso público	Monitoreo en la zona de uso público	Todo el parque	Semestralmente	Ministerio de Cultura y Deportes, Facultades de Arquitectura, Sociedad Civil, Cooperación Internacional	Q. 12,210.00* Presupuesto asignado para el año 2011	Ministerio de Cultura y Deportes, Facultades de Arquitectura, Sociedad Civil, Cooperación Internacional

Número de edificios conservados por año	Monitoreo en la zona de uso público	Todo el parque	Semestralmente	Ministerio de Cultura y Deportes, Facultades de Arquitectura, Sociedad Civil, Cooperación Internacional	Q. 12,210.00* Presupuesto asignado para el año 2011	Ministerio de Cultura y Deportes, Facultades de Arquitectura, Sociedad Civil, Cooperación Internacional
Número de caminamientos y senderos con mantenimiento por año	Monitoreo en la zona de uso público	Todo el parque	Semestralmente	MICUDE CONAP CONRED Comunidades cercanas, Municipalidades INAB Sociedad Civil	Q. 12,210.00* Presupuesto asignado para el año 2011	MICUDE CONAP CONRED Comunidades cercanas, Municipalidades INAB Sociedad Civil
Total por 1 año					Q. 1,141,163.70	
Total para 5 años					Q. 5,705,818.50	

* Presupuesto asignado para el año 2010

** Cantidad de dinero ingresado por concepto de venta de boletos para el año 2010

*** Nómina de salarios de los empleados del parque



Capítulo

6





CONCLUSIONES

El presente capítulo contiene las conclusiones y recomendaciones para la puesta en marcha del Plan de Gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo.

- El resultado del estudio ha demostrado que el ente principal de gestión del patrimonio nacional es la Dirección del Patrimonio y sus dependencias establecidas. Si esta institución no se "actualiza" difícilmente se podrá poner en marcha el presente y otros planes de Gestión. Hace falta una dependencia que se encargue del manejo de los parques arqueológicos y nacionales para, en manera ejecutiva, competitiva y eficiente, poder atender sus responsabilidades constitucionales.
- El Plan de Gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo muestra claramente y prioriza las acciones que deben impulsarse para "activar" su rescate y procurar su desarrollo sostenible, en base a los lineamientos planteados en el presente trabajo.
- El plan de gestión es una guía que indica a la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural las prioridades de atención que debería tomar para mejorar su capacidad de planificación, gestión, protección y conservación de manera sostenible. Para el caso específico de este Parque Arqueológico, durante los próximos cinco años (2012-2016).
- Con el desarrollo de los objetivos específicos del plan de gestión, se proporcionan los insumos necesarios para propiciar la participación de las comunidades cercanas al parque. Es importante también que la municipalidad local de San Martín Jilotepeque, y la cabecera departamental de Chimaltenango fortalezcan su participación en la gestión del Parque Arqueológico Mixco Viejo; esto como poblados con abundante población escolar que deberían tener interés en dar a conocer su historia y símbolos o iconos de identidad cultural.
- Se espera que el Ministerio de Cultura y Deportes a través de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural tome en consideración las acciones, actividades e indicadores del presente plan de gestión, para mejorar las capacidades de gestión y planificación, en aras de la sostenibilidad del parque a través de una reingeniería interna que involucre otros actores gubernamentales, municipales y de la sociedad civil.



RECOMENDACIONES

- El Ministerio de Cultura debería delegar una oficina especial para el manejo de los sitios arqueológicos habilitados al visitante en el altiplano guatemalteco y formar un equipo administrativo que resguarde con recelo sus presupuestos anuales, ponga en marcha los planes de gestión y tenga un equipo técnico profesional de calidad que le dé atención permanente a los cuatro sitios habilitados. Esta unidad técnico-administrativa podría con el tiempo dar atención a otros sitios arqueológicos de la región, no tan afortunados, como los aquí mencionados que también son parte del patrimonio prehispánico de las tierras altas de Guatemala.
- Se recomienda que la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural considere una reingeniería interna y ponga en marcha el presente plan de gestión y conserve y valore el Parque Arqueológico Mixco Viejo, para el conocimiento y disfrute de las generaciones presentes y futuras.
- Otra recomendación es que la estructura organizativa, administrativa y económica del presupuesto anual asignado y la aplicación del marco jurídico para la protección y conservación del parque se mejore, con fines de darle un apoyo importante a Mixco Viejo.
- La divulgación y promoción del Parque Arqueológico Mixco Viejo ayudará a que se incremente la afluencia de visitantes al mismo, pero para lograr tal objetivo se recomienda invertir en infraestructura dentro y fuera del parque, hacer recorridos por zonas aledañas al mismo y con circuitos a ciudades posclásicas e iglesias coloniales, para que el visitante conozca más del área. Debe ser importante buscar la mejora de la red vial entre Mixco Viejo y San Martín Jilotepeque y la cabecera municipal para optimizar el tráfico de visitantes locales a sus hitos históricos.
- Por último, se recomienda la creación de circuitos económicos, con actividades de desarrollo de las poblaciones cercanas; entre ellas, comedores o restaurantes, hostales ecológicos, recorridos a caballo por los alrededores del parque, elaboración de artesanías locales y servicios de guías bilingües (español-inglés y español-kaqchikel), para atraer la afluencia de más visitantes al parque.

Referencias

Bibliográficas





LISTADO DE REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agencia Española de Cooperación Internacional

- 1999 Metodología de proyectos de cooperación para el desarrollo. AECI, Madrid.

Araujo, Max

- 2006 Breviario de Legislación Cultural, Ministerio de Cultura y Deportes, Banco Mundial-Universalización de la Educación Básica BIRF 7051-GU, Guatemala.

Cabezas, Carcache Horacio

- 2008 Crónicas Mesoamericanas, Tomo I Universidad Mesoamericana, Editorial Galería Guatemala, Guatemala.

Consejo Nacional de Áreas Protegidas

- 2001 Estrategia de Monitoreo del Manejo de las Áreas Protegidas del Sistema Guatemalteco de Áreas Protegidas, CONAP, Guatemala.

Cuadernos de la OEI

- 1998 I Conceptos Básicos de Administración y Gestión Cultural, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, OEI, Madrid.

De la Cruz, Jorge René

- 1982 Clasificación de zonas de vida de Guatemala, a nivel de reconocimiento, Ministerio de Agricultura y Ganadería, Instituto Nacional Forestal -INAFOR- (pp. 16-17), Guatemala.

Deleón Zea, Carlos

- 1957 Reconstrucción de Centros Indígenas en el Altiplano de Guatemala, Tesis para optar al título de Ingeniero Civil en la Facultad de Ingeniería, USAC. Guatemala.

Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales

- 2011 Estadísticas de Visitantes a los Parques Arqueológicos, Dirección del Instituto de Antropología e Historia, Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural del Ministerio de Cultura y Deportes, Guatemala.

Fauvet-Berthelot, Marie-France

- 1999 El Período Postclásico, El Período Postclásico en el Altiplano, en: Historia de los Mayas, Fascículo 15, Fundación G & T. Guatemala.



Referencias Bibliográficas

Gall, Francis

- 1999 Diccionario Geográfico de Guatemala, Instituto Geográfico Nacional, Guatemala. Tomo II (pp. 340 - 343) Tomo IV (pp. 47 - 53), Guatemala.

Girón, Alfonso

- 2011 Encargado del Parque Arqueológico de Mixco Viejo, Comunicación personal.

González C., Marcelino

- 1980 Restauración Arquitectónica de Estructuras Arqueológicas en Áreas Sísmicas el Caso de Mixco Viejo Guatemala 1976. Ediciones de la Dirección General de Antropología e Historia, Guatemala.

Historia General de Guatemala

- 1999 Asociación de Amigos del País, Fundación para la Cultura del Desarrollo de Guatemala, Tomo I, pp. 666 y 715, Guatemala.

Ichon, Alain y Rita Grignon

- 1984 Pratiques Funéraires et Stratification Sociale Dans Les Hautes Terres Mayas. Les Cimitières Protohistoriques de La Campana á Mixco Viejo (Guatemala). Journal de la Société des Américanistes, LXX, Paris, pp. 89 á 126.

ICOMOS

- 1990 Carta Internacional para la Gestión del Patrimonio Arqueológico (Adaptada por el ICOMOS en 1990), www.esicomos.org.

Las Normas de Quito, www.esicomos.org

Lehmann, Henri

- 1968 Mixco Viejo, Guía de las Ruinas de la Plaza Fuerte Pocoman, Editorial Piedra Santa, Guatemala.

Milicco, Gualberto

Sistema de Marco Lógico (SML). www.monografias.com

Ministerio de Cultura y Deportes

- 2009 La Cultura, Motor del Desarrollo, Plan Nacional de Desarrollo Cultural a Largo Plazo, Ministerio de Cultura y Deportes, Guatemala.
- 2008 Plan de Gestión 2009-2013, Zona Arqueológico Kaminaljuyu, Municipios de Guatemala y Mixco. Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Sub Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia, Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales, Guatemala.





- 2007 Plan de Manejo 2008-2012 Parque Arqueológico Quirigua, Los Amates, Izabal, Guatemala, Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Sub Dirección Técnica del Instituto de Antropología e Historia, Departamento de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, Guatemala.
- 1997 Ley de Protección del Patrimonio Cultural y Natural, Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Guatemala.

Ministerio de Educación

- 1970 Acuerdo Ministerial No. 1210 Creación de Zonas y Monumentos Arqueológicos, Históricos y Artísticos de los Períodos Prehispánicos e Hispánicos.

Moreno Benítez, Marco

- 1998 Patrimonio Cultural, Puesta en Valor y Uso. Una Reflexión. www.gobiernodecanarias.org/educacion/udg/pro/...articulo vector pdf.

Museo Nacional de Arqueología y Etnología

- 1999 Exposición Mixco Viejo un Renacimiento Maya, Guatemala.

Navarrete, Carlos

- 1993 Influencias Mexicanas en el Área Maya Meridional en el Posclásico Tardío: Una Revisión Arqueológica, en: Historia General de Guatemala, Tomo I, Época Prehispánica, (pp. 397-409), Asociación de Amigos del País, Fundación para la Cultura del Desarrollo de Guatemala. Guatemala.
- 1961 La Cerámica de Mixco Viejo. Vol. III No. 7 Departamento de Historia, Facultad de Humanidades, USAC, Guatemala.

Paz Cárcamo, Guillermo

- 2004 Chwa Nima Ab'äj, Mixco Viejo, Editorial Cholsamaj, Guatemala.

Prensa Libre

- 2008 Fascículos coleccionables, Mi Guatemala.
- 2007 Fascículos coleccionables, Mapas de Guatemala.

Valdés, J. A. y Zoila Rodríguez

- 1999 Panorama Preclásico, Clásico y Postclásico, en Historia General de Guatemala. Tomo I Epoca Prehispánica, Asociación de Amigos del País, Fundación para la Cultura y el Desarrollo de Guatemala, Guatemala.

Velásquez, L. Antolín

- 2011 Geografía y Territorio, Patrón de Asentamiento del Sitio Arqueológico Cival, Petén Guatemala. Tesis de Licenciatura en Arqueología, Área de Arqueología, Escuela de Historia, Universidad de San Carlos de Guatemala.



Referencias Bibliográficas

Velásquez, Juan Luís

En Prensa La Cerámica de Mixco Viejo, Artículo publicado en: Mixco Viejo o Jilotepeque Viejo, Fortaleza Kaqchikel, Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Departamento de Investigaciones Antropológicas, Arqueológicas e Históricas, Guatemala.

Wauchope, Roberth.

1970 The Proto Historic Ceramic of the Guatemala Highlands, Carnegie Washington Institute, Washington.

Páginas <http://www.bvsde-ops-omg-org>