



# **inSIGHT**

## **Un Juego Participativo**

Captura el conocimiento que posee la comunidad para la resiliencia ante desastres y la conservación del patrimonio

## Un Juego Participativo

Captura el conocimiento que posee la comunidad para la resiliencia ante desastres y la conservación del patrimonio

### ¿POR QUÉ ESTE JUEGO?

**¿Qué factores hacen que las comunidades sean más vulnerables o resistentes a los desastres?  
¿Qué papel desempeñan los sistemas de conocimiento tradicionales y otras formas de patrimonio en la creación de resiliencia?**

Este juego participativo, que se basa en los conocimientos y las experiencias de las comunidades que viven en zonas de riesgo, ofrece una oportunidad excepcional para llegar a un entendimiento común sobre cómo el patrimonio cultural y natural de un lugar contribuye a desarrollar **capacidades** para la **reducción del riesgo de desastres** y el desarrollo sostenible. Al mismo tiempo, revela los factores que hacen a las comunidades más vulnerables a los **desastres**.

Ofrece una experiencia social enriquecedora tanto para los participantes como para los facilitadores. Permite a los gobiernos y organizaciones locales interesadas recopilar e incorporar las perspectivas de los residentes de un lugar, que pueden proceder de cualquier ámbito social.

El objetivo general es proporcionar una herramienta creativa para fomentar un enfoque centrado en las personas, que contribuya a la reducción del riesgo de desastres e integre las preocupaciones relativas al patrimonio cultural y natural.



*Ejemplo de un mapa inSIGHT creado por diferentes miembros de la comunidad en Racha, Georgia, 2019.*

*Foto: Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia*



## Aprender y actuar juntos

- El juego permitirá a los gobiernos, organizaciones e individuos interesados identificar las causas fundamentales que aumentan la exposición al **riesgo de desastres**.
- **inSIGHT** ayuda a conocer el concepto que los habitantes de una aldea o ciudad tienen del patrimonio, que puede incluir elementos tanto culturales como naturales, así como la forma en que este está vinculado a su identidad, su sustento y su bienestar.



Obtener las opiniones de la población local es particularmente útil para diseñar estrategias efectivas de protección del patrimonio e integrarlas en la planificación local para la reducción del riesgo de desastres y el desarrollo sostenible.

- El juego ayuda a organizaciones y personas a comprender cómo las comunidades, en una zona expuesta a riesgos, hacen frente a **peligros** conocidos como inundaciones, incendios, deslizamientos de tierra o terremotos.



El conocimiento de estos mecanismos de adaptación ayudan a mejorar la preparación ante estos riesgos.

- Su creativo ejercicio de cartografía ayuda a identificar las capacidades y **vulnerabilidades** derivadas del patrimonio en un contexto dado.



Esto es crucial para determinar cómo la negligencia del patrimonio contribuye al desarrollo de vulnerabilidades duraderas, como la inseguridad alimentaria o el desempleo, que, a su vez, ponen en marcha cadenas de causa y efecto que aumentan el riesgo de desastres. Igualmente, el patrimonio presenta fortalezas importantes como medio de subsistencia, que a su vez contribuye a reducir tales vulnerabilidades.

## CONTRIBUCIÓN AL OBJETIVO DE DESARROLLO SOSTENIBLE 13 SOBRE LA ACCIÓN CLIMÁTICA

**inSIGHT** ayuda a reconocer los conocimientos y prácticas tradicionales de una comunidad que podrían contribuir a la gestión sostenible de los recursos naturales en un contexto determinado. Estas prácticas y conocimientos podrían ayudar a mitigar y a adaptarse a los riesgos inducidos por el cambio climático global. Además, el juego promueve una mejor comprensión del riesgo de desastres, lo que a su vez ayuda a aplicar el **Marco de Sendai para la Reducción del Riesgo de Desastres**.

En resumen, participar en este juego abre la posibilidad de conectar a las personas con sus sistemas locales para la reducción del riesgo de desastres y la protección del patrimonio. Un enfoque lúdico contribuye a:



implicar a personas de todos los ámbitos sociales



establecer un entorno inclusivo y de confianza



romper barreras y estereotipos



comprender mejor las percepciones de la gente



dar voz a los marginados



## ¿Quién puede organizar este juego?



Este juego está destinado a una amplia gama de instituciones y personas que desean desarrollar iniciativas de reducción del riesgo de desastres basadas en la comunidad.

- Por ejemplo, una organización dedicada a la protección del patrimonio cultural, un municipio que esté revisando su plan de reducción del riesgo de desastres, un departamento de planificación urbana que desee introducir medidas de mitigación física, o una organización humanitaria o de base comunitaria que participe en la reducción de los mismos.

## ¿Quiénes son los jugadores?



Para obtener una visión de 360 grados, se invita a participar a personas de diferentes grupos de edad, así como de diferentes profesiones y entornos sociales.

- Entre ellos pueden figurar, por ejemplo, grupos representativos de agricultores, médicos, funcionarios locales a cargo de la planificación urbana y la reducción del riesgo de desastres, personal de emergencia, profesionales del patrimonio, maestros, artistas, músicos, intérpretes, artesanos, etc.



*Jugando a inSIGHT en Racha, Georgia, 2019.  
Foto: Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia*



## RESUMEN DEL JUEGO

### Descripción

En este juego de final abierto, los jugadores que viven en una ciudad, pueblo o aldea, se implican creativamente en la cartografía de:

- el patrimonio, tanto **material** como **inmaterial**, que es significativo para la identidad colectiva de los jugadores;
- los riesgos para el patrimonio y la gente;
- las capacidades profesionales que sustentan las vidas y los medios de subsistencia; y
- los factores externos que pueden afectar al patrimonio o a la **resiliencia** ante los desastres.



Los participantes tal vez deseen incluir tanto el patrimonio natural como el cultural en el ejercicio de cartografía. Además, lo que los participantes reconocen como patrimonio cultural en el juego, puede ser identificado o no como tal por las autoridades nacionales o locales encargadas del patrimonio.

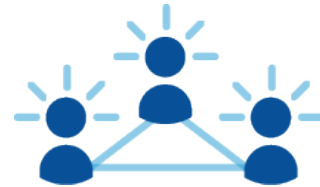
### INSIGHT consta de dos fases:

#### Fase 1 El descubrimiento



Mediante la cartografía del patrimonio más significativo y la participación en debates de grupo, los jugadores establecen vínculos entre el patrimonio, la reducción del riesgo de desastres y el desarrollo sostenible. La cartografía de los riesgos y las capacidades resultantes permite a los participantes comprender las causas fundamentales que hacen que su comunidad sea susceptible a los desastres.

#### Fase 2 Las prioridades para actuar juntos



En esta etapa, un número menor de jugadores designados por sus respectivos grupos, participan en un ejercicio que implica la priorización de los recursos, las capacidades y los riesgos patrimoniales. El objetivo es determinar las prioridades de la reducción del riesgo de desastres de manera inclusiva.

Una vez establecidas las prioridades, los participantes identifican acciones para fortalecer la resiliencia ante desastres, que integran las preocupaciones relativas al patrimonio cultural y que desarrollan las comunidades en colaboración con sus respectivas agencias locales.







## Resultados de aprendizaje

El objetivo de **in**SIGHT es fortalecer a las comunidades e incluir a todos los sectores de la sociedad en la planificación de la protección del patrimonio, la reducción del riesgo de desastres y el desarrollo sostenible.

Por lo tanto, este juego no reconoce a un ganador ni a un perdedor. Se centra más bien en iniciar un diálogo inclusivo y basado en la confianza entre los residentes de un lugar, las organizaciones y los órganos de gobierno locales involucrados en los sectores del patrimonio, la reducción del riesgo de desastres y el desarrollo.

Como los factores que influyen en la resiliencia ante desastres son específicos del contexto, el juego puede y debe ser modificado por los facilitadores para adaptarse al contexto local.

**in**SIGHT(S) (Conocimientos) adquiridos al final del juego:

-  Información sobre qué patrimonio es más significativo para la población.
-  Una mejor comprensión de las causas y cadenas de impactos que contribuyen a la creación del riesgo de desastres en un contexto determinado.
-  Identificación de cómo el patrimonio puede contribuir al bienestar de una comunidad y ayudar a reducir el riesgo de desastres.
-  Ideas para mejorar la resiliencia ante desastres, que integran las preocupaciones por el patrimonio cultural con la participación proactiva de la comunidad local.



*Jugando a inSIGHT en Racha, Georgia, 2019.  
Foto: Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia*



## GUÍA DE UTILIZACIÓN



### Roles

- Jugadores: los participantes de las fases 1 y 2.
- Facilitadores: individuos que tienen las habilidades y los conocimientos necesarios para dirigir el juego y prestar asistencia en diversos aspectos del juego, como la cartografía creativa, el debate en grupo, la reflexión y el establecimiento de prioridades (vea las habilidades de los facilitadores).
- Anotadores: individuos que, en consulta con los facilitadores, toman nota de los puntos más destacados de las conversaciones mantenidas entre los miembros de cada grupo.



### Número de jugadores

- Seleccione un grupo de 20 a 50 jugadores, divididos en grupos más pequeños de 5 a 10 personas.
- Número de facilitadores: 4 o 5 (asegúrese de que haya uno por grupo).
- Número de anotadores: 4 o 5 (asegúrese de que haya uno por grupo).



### Duración del juego

- Fase 1: "El descubrimiento" debe oscilar entre 1'5 y 2 horas (sin incluir los descansos).
- Fase 2: "Las prioridades para actuar juntos" deben oscilar entre 1'5 y 2 horas (sin incluir los descansos).
- Por favor, asigne 30 minutos adicionales para reflexionar al final de cada fase del juego.



### Conocimientos y habilidades de los facilitadores

Los facilitadores deben tener:

- Una comprensión avanzada de la jerarquía social local y del estilo de comunicación, especialmente entre personas de diferente sexo, grupos de edad o figuras con posición de autoridad. Esto ayudará a los facilitadores a gestionar la dinámica de poder entre los jugadores.
- Una comprensión de los términos y procesos básicos que intervienen en la reducción del riesgo de desastres.
- La capacidad de comunicar de manera eficaz los conceptos y términos básicos relacionados con la reducción del riesgo de desastres a personas que no son especialistas en la materia.
- Una justa comprensión del patrimonio local y de cómo se gestiona.
- El conocimiento de la zona expuesta a riesgos, de su población, así como, en general, del contexto social, cultural, político y económico. Esto ayuda a alcanzar los resultados de aprendizaje establecidos.



*Facilitadores que eligen jugar al aire libre con inSIGHT en Racha, Georgia, 2019.*

*Foto: Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia*



## Requisitos de espacio para el juego

- Dependiendo del contexto local, los facilitadores pueden optar por jugar en un lugar interior o al aire libre.
- En caso de que se juegue en el interior, se seleccionará una sala bien iluminada y aireada, lo suficientemente grande para acomodar a todos los jugadores, facilitadores y anotadores.
- Se asignarán espacios individuales para cada grupo.
- Cada grupo requerirá una mesa o algún tipo de soporte rígido, lo suficientemente grande como para acomodar una hoja de papel de 25 x 30 pulgadas (63,5 x 76,2 cm) que servirá para crear cada mapa. Por ejemplo, un papel de rotafolio.
- Los jugadores pueden optar por sentarse en sillas alrededor de sus respectivas mesas. También pueden elegir entre estar de pie o sentados en alfombras alrededor de una plataforma baja.

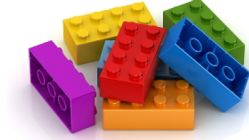




## Materiales



Hojas de papel en blanco



Bloques de construcción



Plastilina



Lápices para colorear



Rotuladores



Papel de colores



Notas adhesivas multicolores



Bloques de madera u otros materiales



Si el juego se realiza al aire libre, los jugadores pueden usar materiales como hojas, piedras, plumas o palos de madera para representar diferentes elementos en sus mapas.



Invite a los jugadores a decidir cómo utilizar los diferentes materiales y qué representaría cada tipo de material, por ejemplo, se puede usar papel de colores para representar el paisaje en un mapa.



## Reunión previa al juego

Un día antes, o al menos un par de horas antes del comienzo del juego, los facilitadores y los anotadores deben reunirse para examinar el desarrollo del juego. Al final de esta reunión, deben tener una visión común sobre:

- Tiempo necesario en cada fase del juego.
- Número de grupos de jugadores y disposición de sus asientos.
- Materiales requeridos para cada grupo.
- Preguntas que deben hacerse a cada grupo durante la fase 1 y la fase 2.
- Términos clave que deben utilizarse de forma coherente durante el juego (los jugadores deben entender fácilmente los términos identificados).
- Cómo los anotadores documentarán los puntos clave durante las dos fases del juego.
- Las reglas básicas (como se explica a continuación).



## Configuración y reglas básicas

- Los facilitadores dividirán a las personas en grupos más pequeños de 5 a 10 jugadores cada uno.
- Mientras se asignan los grupos, asegúrese de que los miembros de un grupo tengan intereses o profesiones comunes.
- Lo ideal sería que hubiera un facilitador por cada grupo.
- Si el número de facilitadores no es suficiente, asegúrese de que haya al menos dos facilitadores disponibles para trabajar con cuatro grupos.
- Asigne un anotador a cada grupo. De lo contrario, si los jugadores lo autorizan, pídale a un miembro del grupo que grabe la conversación usando un teléfono móvil u otro dispositivo de grabación disponible.
- Los grupos deben sentarse o estar de pie alrededor de diferentes mesas.
- Las mesas deben colocarse a una distancia que permita a los grupos trabajar por separado.
- Al principio, los facilitadores explican los objetivos y los resultados de aprendizaje del juego. Describen las dos fases e indican el tiempo máximo disponible para cada fase.
- Se anima a los jugadores a considerar el juego como una representación simplificada de la realidad para lograr los resultados del aprendizaje.
- Aunque los respectivos facilitadores estimulan la consulta dentro de un grupo, los jugadores no pueden comunicarse con el resto de los grupos una vez que estén involucrados en el juego.
- Los jugadores pueden estar familiarizados o no con la terminología básica de reducción del riesgo de desastres o del patrimonio cultural. Por lo tanto, los facilitadores deben utilizar términos equivalentes usados en el lenguaje común.
- Asegúrese de que todos los jugadores participen en la preparación de los mapas y sigan la discusión de grupo.
- Los jugadores deben entender que no hay respuestas correctas o incorrectas en este juego. En cambio, la información se recopila y se aúna colectivamente para resolver los problemas comunes.



## JUEGO



**Duración 1.5 a 2 horas (sin incluir descansos)**

- Los facilitadores reparten a cada grupo una hoja de papel en blanco y materiales como papel de colores, lápices, plastilina y bloques de construcción.
- Cada grupo es responsable de dibujar un mapa de su municipio, ciudad o pueblo.



La escala de los mapas es elegida por cada grupo y puede variar desde un pueblo específico hasta un área de una región. Anime a los jugadores de cada grupo a asignar leyendas para los colores y materiales que decidan utilizar en sus respectivos mapas.

- En el siguiente paso, los facilitadores pedirán a cada grupo que utilicen los materiales proporcionados y que localicen en el mapa los lugares, edificios, objetos y actividades que sean importantes para los participantes.

**Ejemplos de preguntas para los facilitadores:** ¿Qué hace que este lugar y ustedes (los jugadores de cada grupo) sean singulares? ¿Qué les conecta con su ciudad y con las personas que viven en ella?

- Una vez que los grupos han representado y descrito el patrimonio más significativo, se les pide que identifiquen y localicen las causas de riesgo para el patrimonio y la población.

**Ejemplo de pregunta para los facilitadores:** ¿Qué amenaza sus vidas, sustento y patrimonio?



La identificación de estos aspectos muestra una combinación de peligros y vulnerabilidades que pueden distinguirse y separarse durante el tiempo dedicado a la reflexión.

- Después de trazar el mapa de los riesgos, los facilitadores alientan a los interesados a enumerar los puntos fuertes, las capacidades, los atributos y los recursos (incluidas las políticas y los programas) que ayudan a resistir las amenazas o ayudan a mitigar sus impactos.

**Ejemplos de preguntas para los facilitadores:** ¿Quién o qué le ayuda a prevenir y hacer frente a los desastres? ¿Estas fortalezas, atributos o recursos provienen de su patrimonio cultural?

- A continuación, los facilitadores piden a los participantes de cada grupo que identifiquen y enumeren los factores externos que pueden tener un impacto sobre el patrimonio o sobre la resiliencia ante los desastres.

**Ejemplos de preguntas para los facilitadores:** ¿Existen programas o políticas gubernamentales o no gubernamentales que tengan impacto en el patrimonio cultural? ¿Existen programas que repercutan en sus medios de vida?

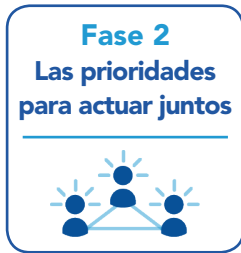


- Se pide a los miembros de cada grupo que escriban sus propios nombres y la denominación del lugar en el margen inferior de sus respectivos mapas. Acto seguido, los facilitadores tomarán sistemáticamente fotos de todos los mapas creados por los diferentes grupos.
- Una vez que los mapas estén completos, los facilitadores piden a cada grupo que describan, en 5 minutos, sus respectivos mapas a los otros grupos y respondan a sus preguntas.
- En este punto del juego, se puede dar a los participantes un descanso de 10 a 15 minutos para que reflexionen sobre las ideas que se han planteado hasta el momento, que generalmente incluyen:
  - a. una lista de recursos del patrimonio cultural que los residentes de un lugar valoran o consideran importantes;
  - b. los riesgos para el patrimonio y las personas;
  - c. las fortalezas o capacidades que sustentan a las personas y su patrimonio;
  - d. los programas o políticas gubernamentales o no gubernamentales que pueden afectar al patrimonio cultural o a los medios de vida.

Después del periodo de reflexión, los facilitadores pueden pedir a cada grupo que enumeren sus respectivas impresiones y puntos de vista.



Ejemplo de los diferentes materiales que se pueden utilizar para representar los recursos patrimoniales y las características del paisaje en un mapa de inSIGHT. Foto: Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia



**Duración 1.5 a 2 horas (sin contar los descansos)**

Extender el juego a esta fase ayuda a explorar las sinergias y tensiones, así como los compromisos entre las diferentes prioridades para la reducción del riesgo de desastres. Por lo tanto, en pocas palabras, esta fase establece las bases para la acción comunitaria a través de una consulta que ayuda a establecer prioridades.

- Durante esta fase, todos los participantes forman un solo grupo, compuesto por personas de diferentes orígenes sociales o profesionales.
- Los facilitadores proporcionan las listas recopiladas para cada uno de los 3 elementos:
  - a. Patrimonio significativo
  - b. Riesgos
  - c. Capacidades
- El grupo debe decidir ahora qué patrimonio cultural de su región es el más significativo y tiene prioridad de protección. El próximo paso es identificar los riesgos más importantes que deben abordarse y los puntos fuertes que podrían aprovecharse para la acción preventiva. Las respuestas se documentan en una tabla o se apuntan en notas adhesivas.
- Después, se les pide a los jugadores que trabajen individualmente y elijan las 5 mejores observaciones por cada categoría que les gustaría que se tuvieran en cuenta en el siguiente paso. Una vez más, podrán utilizar hojas sueltas de papel para crear listas individuales o usar notas adhesivas.
- A continuación, los jugadores se dividen en dos grupos. Los facilitadores piden a los participantes de cada grupo que compartan sus respectivas listas y creen una nueva lista de prioridades que incluya los 4 recursos patrimoniales más significativos, 4 riesgos mayores y 4 puntos fuertes.
- Luego, se vuelve a formar un único grupo.
- Por último, se pide a todos los jugadores de iniciar una discusión de grupo sobre las 3 principales prioridades de cada categoría.
- Los recursos más significativos del patrimonio cultural, así como los riesgos y las capacidades, se utilizan luego para crear conjuntamente un plan de acción de cinco pasos que será llevado a cabo por la comunidad en colaboración con el gobierno local.
- En esta etapa, el grupo debe disponer de 10 a 15 minutos para priorizar al menos cinco acciones que contribuyan a mitigar el riesgo de desastres y que estén basadas en los 3 principales riesgos, capacidades y recursos patrimoniales identificados.



*Los jugadores en Racha, Georgia, revisando sus mapas para priorizar los recursos patrimoniales, los riesgos y las vulnerabilidades, 2019. Foto: Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia*



## ESTUDIO DE CASO

### La experiencia de Racha, Georgia

#### ¿Cómo jugamos?

**El lugar:** Racha es una provincia histórica situada en la región montañosa del noroeste de Georgia y forma parte de la región administrativa de Racha-Lechkhumi y Kvemo Svaneti (Baja Svanetia). Su patrimonio material e inmaterial es uno de los puntos fuertes de la región. Con una superficie total de 2.893 km<sup>2</sup>, Racha es la región menos poblada de Georgia con 29.700 habitantes.

Es una de las regiones más expuestas a riesgos en Georgia, afectada regularmente por corrientes de lodo, deslizamientos de tierra e inundaciones, así como por una fuerte actividad sísmica. La región tiene un acceso limitado a la sanidad pública y a la educación, así como un sistema de transportes insuficiente. Una planificación y uso del suelo inadecuados han dado lugar a una mayor exposición de las viviendas y de la infraestructura a los deslizamientos de tierra y a los terremotos.

Además, el perfil de la región está cambiando drásticamente, ya que la población está disminuyendo por causa de la migración y del envejecimiento.

La región es conocida por sus fortificaciones e iglesias medievales, decoradas con bajorrelieves y murales. Los primeros recursos culturales en el territorio de Racha datan del período Mesolítico, mientras que los hallazgos arqueológicos del Alto Racha atestiguan la existencia de centros metalúrgicos desde el tercer milenio a.C. hasta el siglo IV de nuestra era.

Tradicionalmente, la región ha sido conocida por su artesanía en el trabajo de la madera y de la forja de metales. Sus casas de madera muy decoradas tienen gran valor artístico y arquitectónico. La viticultura tradicional constituye un medio de subsistencia en la región.

En el terremoto de 1991 que afectó a toda la región, la arquitectura vernácula sobrevivió mejor que las nuevas construcciones. Sin embargo, cinco iglesias medievales y sus pinturas murales resultaron dañadas y los restos de torres y fortalezas que ya se encontraban en mal estado, fueron completamente destruidos.



*Mapa que representa la región de Georgia en la que se probó por primera vez sobre el terreno el juego inSIGHT (Racha-Lechkhumi). Fuente: Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia*



## ¿Quién jugó?

Los jugadores seleccionados, de diferentes disciplinas, provenían de Oni y Ambrolauri, los dos municipios más grandes de la región. Entre ellos se incluyen:

- Autoridad local (dividida en tres grupos), con 15 participantes (7 hombres y 8 mujeres).
- Voluntarios provenientes de ONG locales (divididos en dos grupos) con 9 participantes (7 hombres y 2 mujeres).
- Artesanos (incluidos los trabajadores de la madera y los trabajadores textiles divididos en dos grupos), con 9 participantes (5 hombres y 4 mujeres).
- Agricultores y viticultores, con 9 participantes (5 hombres y 4 mujeres).

Duración: 3 sesiones repartidas en 3 días, de 3 a 4 horas por día.



## Escala de los mapas y materiales

La escala de los mapas fue elegida por cada grupo y abarcó desde una aldea específica (por ejemplo, la aldea de Ghebi) hasta un área dentro de una región (por ejemplo, Alto Racha). Se proporcionó una amplia gama de materiales para el ejercicio de cartografía, incluidos bloques de construcción, plastilina, lápices de colores, marcadores, papel de colores, pegatinas, bloques de madera, etc. Se pidió a los participantes que decidieran cómo utilizar estos materiales y de explicar que es lo que representaría cada uno de ellos (ver imagen a continuación).



## Los facilitadores

Los miembros del Comité Nacional Georgiano del Escudo Azul, una ONG dedicada a la protección del patrimonio cultural contra desastres y conflictos, actuaron como facilitadores y anotadores al tener experiencia previa en la protección del patrimonio y la reducción del riesgo de desastres.



La escala del mapa de inSIGHT la deciden los jugadores; puede limitarse a una aldea, ciudad o región completa.

Foto: Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia



## **INSIGHTS (conocimientos) adquiridos**



Entender lo que constituye un patrimonio significativo. Los participantes en Racha definieron lo siguiente como patrimonio significativo:

- Patrimonio cultural material:
  - Iglesia de Bugeuli, siglos XIV y XV d.C.
  - Duroiani Sakhli, una construcción tradicional de casas-torre que se encuentra en el Alto Racha
  - Mindatsikhe, una fortaleza medieval
- Patrimonio cultural intangible:
  - Artesanía de la madera
  - Folklore
  - Viticultura y cocina
- Patrimonio natural:
  - Manantiales de agua mineral
  - Cuevas
  - La zona climática de Khvanchkara se considera como una parte importante del patrimonio natural, ya que ofrece a los lugareños la oportunidad de cultivar uvas y producir el famoso Khvanchkara georgiano, un vino tinto semidulce.



*La vinificación es uno de los patrimonios intangibles más importantes de Racha, Georgia, 2019. Foto: Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia*

Los criterios con los cuales los habitantes definen y valoran el patrimonio no corresponden necesariamente a la clasificación utilizada por las autoridades nacionales del patrimonio. Ejemplo: varios participantes en la fase de exploración, identificaron una biblioteca y un centro comunitario como patrimonio importante en contraposición al patrimonio oficialmente reconocido en la región.

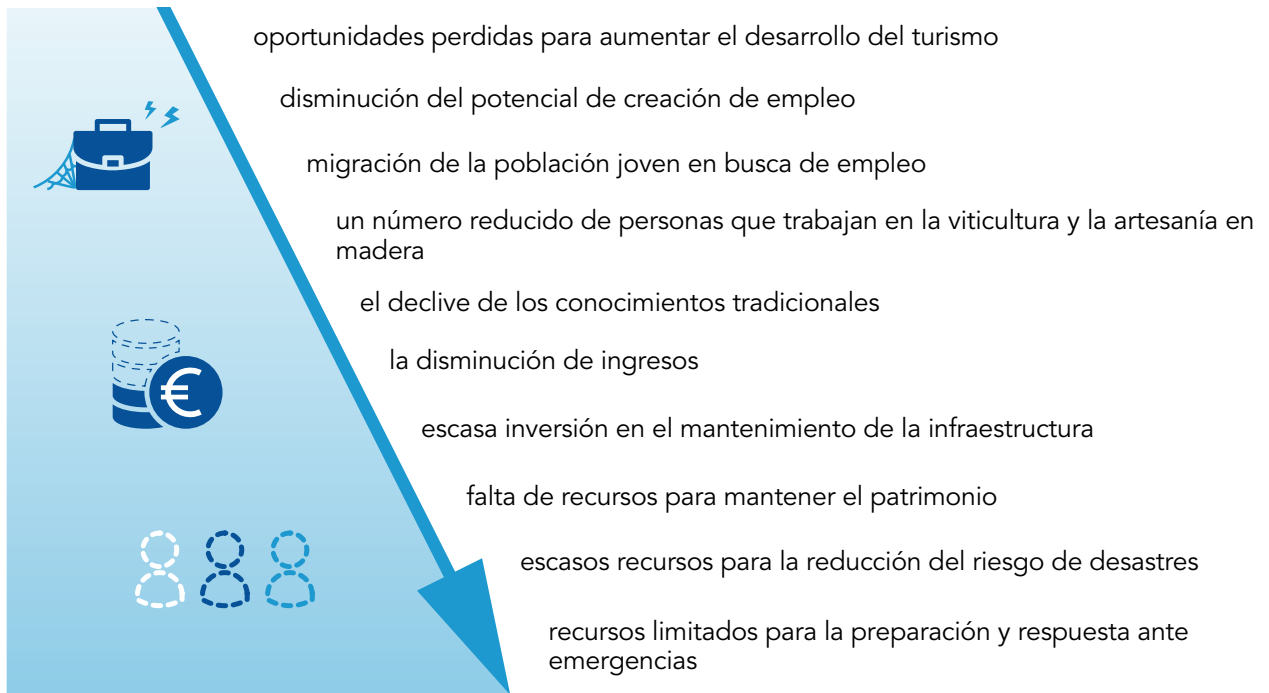




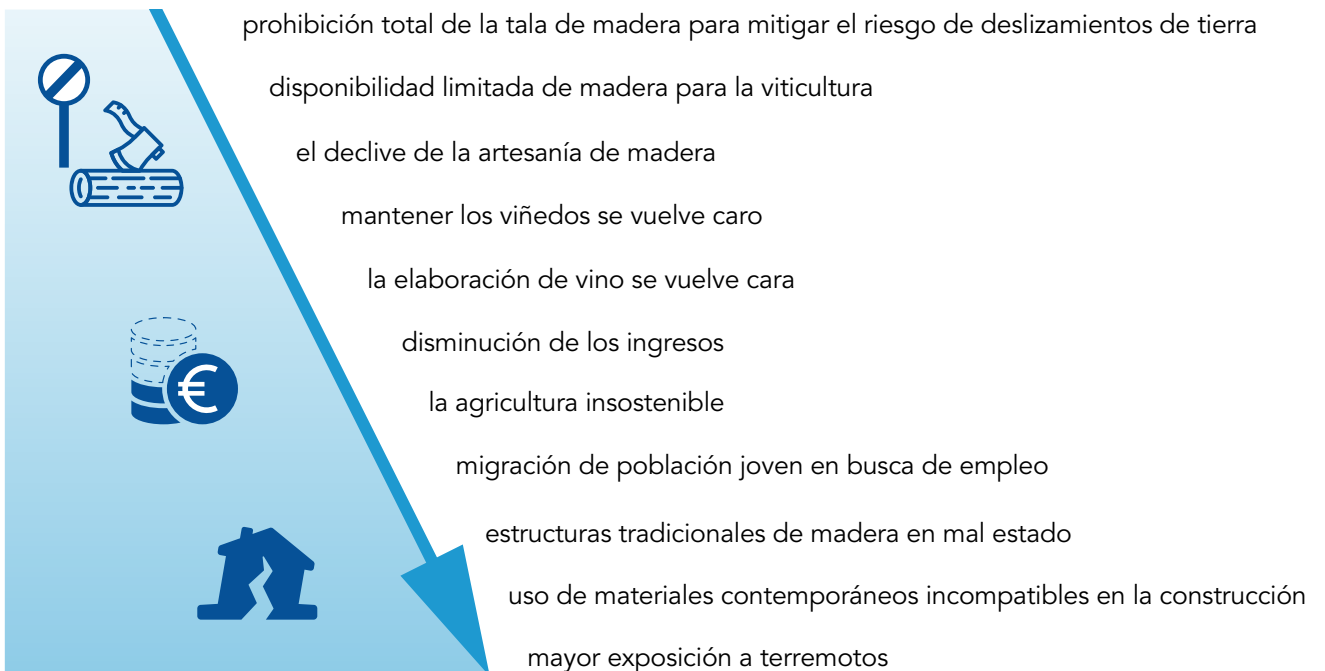
Comprender las causas fundamentales de los desastres en un contexto determinado.

Gracias al debate y la reflexión durante la fase de exploración, los jugadores de Racha pudieron identificar claramente los factores de vulnerabilidad que exponen a las personas y al patrimonio a terremotos e inundaciones. Además, los participantes pudieron comprender cómo ciertas debilidades sistémicas o políticas condujeron a una cadena de impactos que, a su vez, han contribuido a aumentar el riesgo de desastres.

- Infraestructura insuficiente



- Estrategia de reducción selectiva de riesgos





Reconocer el patrimonio como factor que puede contribuir al bienestar de una comunidad y ayudar a reducir el riesgo de desastres.

Al participar en el juego, los lugareños, así como los representantes de los gobiernos locales, pudieron entender como el patrimonio contribuye a la reducción eficaz del riesgo de desastres y ayuda el desarrollo sostenible; ejemplos son los medios de subsistencia derivados de la viticultura y la artesanía de la madera o un sistema de alerta temprana basado en la comunidad. Se discutieron otros puntos fuertes:

- La reunión social tradicional “sanaksho” es una parte importante de la vida, ya que permite un intercambio informal de información y garantiza la transmisión de cantos y danzas tradicionales.
- Para reducir el riesgo de inundaciones, los residentes de la zona limpian periódicamente los canales de inundación y los pequeños afluentes de un río importante, el río Rioni. Los restos de madera y las ramas recogidas durante la limpieza se utilizan en la artesanía maderera. Cuando llueve abundantemente, los ancianos de las aldeas situadas río arriba advierten a los habitantes de las tierras bajas o de las zonas adyacentes del riesgo de inundaciones. Estas prácticas tradicionales no sólo reducen el riesgo de inundaciones, sino que también permiten alertar rápidamente a los residentes.



Ideas para mejorar la resiliencia ante los desastres que integran las preocupaciones por el patrimonio cultural con la participación proactiva de la comunidad local.

Entre las medidas para mejorar la resiliencia ante desastres identificados por los participantes que se llevarán a cabo en colaboración con las agencias locales pertinentes, figuran: un mejor acceso a la telefonía móvil, internet y servicios digitales, así como el establecimiento de aplicaciones para el acceso sin conexión a internet en situaciones de emergencia; programas de formación apoyados por el gobierno para el desarrollo de la artesanía; apoyo para atraer al turismo mediante el uso de estancias familiares o en forma de turismo experimental y una mayor inversión en la reducción de riesgos y preparación a escala comunitaria.



“Duroiani Sakhli”, una casa-torre tradicional en el pueblo de Ghebi, Racha Alto, Georgia, 2019.

Foto: Natia Maisashvili



## PALABRAS CLAVE / GLOSARIO

**Capacidades:** Son los puntos fuertes, medios y recursos disponibles dentro de una organización, comunidad o sociedad para gestionar y reducir el riesgo de desastres y fortalecer la resiliencia. (UNDRR, 2016)

Leer más: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

**Desastre:** Es una interrupción grave del funcionamiento de una comunidad o sociedad a cualquier nivel como resultado de acontecimientos peligrosos cuyas repercusiones dependen de las modalidades de exposición, la vulnerabilidad y las capacidades de la comunidad o sociedad en cuestión. Puede dar lugar a pérdidas humanas o materiales o tener consecuencias económicas o ambientales. (UNDRR, 2016)

Leer más: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

**Riesgo de desastres:** Se considera riesgo de desastres la combinación de la gravedad y la frecuencia de un peligro con el número de personas y bienes expuestos al peligro y su vulnerabilidad a los daños.

Leer más: <https://perma.cc/TZ43-3ZVG>

**Reducción del riesgo de desastres:** La reducción del riesgo de desastres tiene por objeto prevenir la generación de nuevos riesgos, reducir los ya existentes y gestionar los riesgos residuales para aumentar la resiliencia y contribuir así a un desarrollo sostenible.

(UNDRR, 2016)

Leer más: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

**Peligro:** Es un proceso, fenómeno o una actividad humana que puede causar muertes, lesiones o afectar de otra manera la salud, así como puede provocar daños materiales, trastornos socioeconómicos o degradación ambiental.

(UNDRR, 2016)

Más información:

IASC, 2011: <https://perma.cc/85SP-6HKW>

FICR, 2017: <https://perma.cc/WP7R-ELK8>

UNDRR, 2016: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

**Patrimonio cultural inmaterial:** El patrimonio cultural inmaterial engloba las prácticas, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas, así como los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales asociados a ellos, que las comunidades o grupos y los individuos, reconocen como parte de su patrimonio cultural y expresan mediante tradiciones orales, costumbres, idiomas, artes escénicas, rituales y actos festivos.

(UNESCO, 2003).

Leer más: <http://perma.cc/5ZXN-XCPV>

**Resiliencia:** Es la capacidad de un sistema, comunidad o sociedad expuesta a amenazas para resistir, absorber, adaptar, transformar y recuperarse rápidamente y eficazmente de sus efectos, incluida la preservación y restauración de las estructuras y funciones básicas esenciales mediante la gestión de riesgos. (UNDRR, 2016)

Leer más: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

**Marco de Sendai para la reducción del riesgo de desastres 2015 - 2030:** El Marco de Sendai tiene por objeto reducir sustancialmente las pérdidas y los riesgos de desastres en términos de vidas humanas,



sustento y salud, y los bienes económicos, físicos, sociales, culturales y ambientales de las personas, las empresas, las comunidades y los países hasta el año 2030. Tiene siete objetivos y cuatro prioridades de acción que incluyen la preocupación por la protección del patrimonio cultural contra los desastres.

Leer más: <https://perma.cc/MDB6-G5VG>

**Objetivo de Desarrollo Sostenible 13:** Consiste en adoptar medidas urgentes para hacer frente al cambio climático y sus repercusiones. Este objetivo pone en relieve las metas del acuerdo de París, que tienen por objeto reforzar la respuesta mundial a la amenaza del cambio climático manteniendo el aumento de la temperatura global en este siglo muy por debajo de los 2 grados centígrados en comparación con los niveles preindustriales. El acuerdo también apunta a fortalecer la capacidad de los países para hacer frente a los impactos del cambio climático mediante medidas financieras apropiadas, un nuevo marco tecnológico y la capacitación.

(United Nations, 2015)

Leer más: <https://perma.cc/KV55-79BU>

**Patrimonio cultural material:** el patrimonio cultural material está compuesto por las manifestaciones físicas de la cultura, producidas, mantenidas y transmitidas dentro de una sociedad.

- 1. Patrimonio cultural inmueble:** Son lugares humanos habitados, e incluye edificios, pueblos, ciudades y estructuras.
- 2. Patrimonio cultural mueble:** Son documentos y archivos; obras de arte; artesanía; herramientas y maquinaria, etc.

(UNESCO, 2003; UNESCO, 2009)

Más información:

UNESCO, 2003: <http://perma.cc/5ZXN-XCPV>

UNESCO, 2009: <https://perma.cc/7PRG-8SMV>

**Vulnerabilidad:** Es una condición causada por factores o procesos físicos, sociales, económicos y ambientales que hacen que las personas, las comunidades, los activos físicos o los sistemas sean más susceptibles a los peligros.

(UNDRR, 2016)

Leer más: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

## Referencias:

**Oficina de las Naciones Unidas para la Reducción del Riesgo de Desastres (UNDRR), 2016.** Informe del grupo intergubernamental de expertos de composición abierta sobre indicadores y terminología para la reducción del riesgo de desastres, Ginebra, Asamblea General de las Naciones Unidas.

Disponible en: [https://www.preventionweb.net/files/50683\\_oiewgreportenglish.pdf](https://www.preventionweb.net/files/50683_oiewgreportenglish.pdf)

[Consultado el 20 de julio de 2020]

Enlace permanente: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

**Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). 2009,** Manual sobre el marco de estadísticas culturales, Quebec, Canadá, Instituto de estadística de la UNESCO.

Disponible en: [Consultado el 20 de julio de 2020] Enlace permanente: <https://perma.cc/7PRG-8SMV>

**Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO). 2003.** Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. París, UNESCO.

Disponible en: <https://ich.unesco.org/en/convention>

[Consultado el 20 de julio de 2020].

Enlace permanente: <http://perma.cc/5ZXN-XCPV>

Permanent Link: <http://perma.cc/5ZXN-XCPV>



Esta labor se desarrolló en el marco del programa insignia del ICCROM sobre Primeros Auxilios y Resiliencia para el Patrimonio Cultural en Tiempos de Crisis y su proyecto de capacitación sobre “La cultura no puede esperar: patrimonio para la paz y la resiliencia”, en colaboración con la Fundación del Suecia Postcode, la Universidad de Loughborough y el Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia.

Publicado por el Centro Internacional de Estudios de Conservación y Restauración de los Bienes Culturales (ICCROM), Via di San Michele 13, 00153 Roma, Italia.

© ICCROM 2020



Esta publicación está disponible gratuitamente bajo la licencia Attribution-Non-Commercial-Share Alike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/4.0/>). Al utilizar el contenido de esta publicación, los usuarios se comprometen a respetar los términos de uso de cualquier futuro Repositorio de Acceso Abierto del ICCROM.

Las denominaciones empleadas y la presentación del material en esta publicación no implican la expresión de ninguna opinión por parte del ICCROM en relación con la condición jurídica de ningún país, territorio, ciudad o zona o de sus autoridades, ni en relación con la delimitación de sus fronteras o bordes.

Las ideas y opiniones expresadas en esta publicación son las de los autores y no son necesariamente las del ICCROM y no comprometen a la Organización.

---

## CO-CREACIÓN

Concepto y texto	Aparna Tandon, Responsable del programa senior, Primeros Auxilios y Resiliencia para el Patrimonio Cultural en Tiempos de Crisis, Unidad de Programas, ICCROM, Italia Dr. Ksenia Chmutina, profesora de urbanismo sostenible y resiliente, Universidad de Loughborough, Reino Unido
------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

---

## CONTRIBUCIONES A CONTENIDOS ESPECÍFICOS

Ensayos sobre el terreno	Manana Tevzadze, presidenta del Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia Maryam Kalkhitashvili, coordinadora de proyectos del Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia Irakli Kobulia, consultor en gestión del riesgo de desastres, Comité Nacional del Escudo Azul de Georgia
Búsquedas	Mohona Chakraborty, pasante, Primeros Auxilios y Resiliencia para el Patrimonio Cultural en Tiempos de Crisis, Unidad de Programas, ICCROM, Italia
Concepción gráfica de la información	Christopher Malapitan

---

## EDICIÓN Y COORDINACIÓN

ICCROM	Yasmin Hashem, asistente de programa, Primeros Auxilios y Resiliencia para el Patrimonio Cultural en Tiempos de Crisis, Unidad de Programas, ICCROM, Italia
--------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

