

**Título: Comunidades Virtuales de Aprendizaje: aproximación a su estudio en la Universidad de Ciencias Informáticas.**

MSc. Mileidy García Rodríguez.

Asesora de Trabajo educativo. Profesora asistente. Máster en Estudios Sociales de la Ciencia y la Tecnología. [mgr@uci.cu](mailto:mgr@uci.cu). Universidad de Ciencias Informáticas. Cuba.

MSc. Rubén Cruzata Santos.

Asesor de Cooperación Internacional. Máster en Estudios Sociales de la Ciencia y la Tecnología. [rubenc@uci.cu](mailto:rubenc@uci.cu). Universidad de Ciencias Informáticas.

## **RESUMEN**

El trabajo es una investigación centrada en el enfoque de las Comunidades Virtuales de Aprendizaje. La investigación propuesta estuvo dirigida al estudio de las comunidades de desarrollo como tipo específico de comunidad virtual de aprendizaje. Se expone un procedimiento de intervención donde se llegan a resultados que pueden contribuir a impulsar emprendimientos cooperativos que ayuden a la autogestión y al desarrollo endógeno de las distintas estructuras con que hoy cuenta la Universidad de las Ciencias Informáticas para el desarrollo de su proceso formativo.

**Palabras Claves:** Comunidades; Comunidades Virtuales de Aprendizaje; Comunidades de Desarrollo.

## **ABSTRACT**

The research work is centered on the focus of Virtual Learning Communities. The proposed research study was aimed at community development as a specific type of virtual learning community. It presents an intervention procedure which arrives at results that can help foster cooperative ventures to help the self and the endogenous development of different structures, used today by the University of Computer Sciences to develop their learning process.

**Keywords:** Communities, Virtual Communities of Learning; Development Communities

## INTRODUCCIÓN

Comunidad es, un concepto indistinto, polisémico, que ha albergado múltiples aproximaciones en la intención por definirlo y ha mostrado cierta complicidad teórica en las ciencias que lo han abordado. Como idea global responde al imperativo antropológico de “encuentro social y a la necesidad de crear sentido y dar forma a la sociedad humana” (Sánchez, 2001:216). La comunidad se basa en su carácter emocional, en el seno de la cual cada individuo considera al otro un fin en sí mismo, donde éstos participan mutuamente desde la privacidad de sus vidas; es un lugar donde se comparte y se toman decisiones con objetivo común (C. Autores, 2000).

Dada su heterogeneidad conceptual, han estado mucho más allá de este núcleo teórico otras definiciones, ya sea desde lo psicológico, desde el trabajo social y sobre todo desde la sociología, en la que puede ser entendida como un modelo o patrón sociológico. Comunidad a estos fines, puede ser definida como grupo social de cualquier tamaño, cuyos miembros tienen una herencia cultural y comparten características e intereses comunes (C. Autores, 2000). Es un sistema social y cultural conformado por interacciones y comportamientos humanos.

Más que todo, adentrarnos en el discurso sociológico, propiciaría analizar el concepto en su implicación epistémica. El estudio de lo que se ha entendido como comunidad científica es una noción apropiada para el análisis de los procesos de institucionalización y dinámica del conocimiento. Aunque las primeras conceptualizaciones se hicieron sobre la base de comunidades territoriales, en los marcos del estudio social de la ciencia, las primicias pueden ubicarse en la creación de las disciplinas científicas<sup>1</sup>. Se ha señalado que la primera referencia a una visión de la ciencia como el trabajo de una comunidad en sentido sociológico, fue expresada por primera vez por Michael Polanyi en 1942 (Torres, 1994:93) y con posterioridad desarrollada por Edward Shils y el propio Polanyi en la década de los cincuenta, convirtiéndose poco más tarde en un concepto clave en el estudio de este tipo de actividad.

A principios de los años cuarenta, Merton comenzó a abordar desde un enfoque específicamente sociológico la actividad científica, dando inicio a la sociología de la ciencia. Al definir el objeto de estudio para esta especialidad focalizó su atención en lo

---

<sup>1</sup> Tal proceso tuvo lugar en las universidades alemanas en la segunda mitad del siglo XIX.

que denominó *la estructura social de la ciencia*, (Merton, 1942). Estas son las primeras referencias o aproximaciones en el análisis teórico e ideológico de lo que se ha entendido como comunidad científica.

Desde inicios de los noventa se ha hecho presente otra lógica socio estructural (Sánchez, 2001:11), soportada al menos en tres grandes procesos. Manuel Castells (1994) afirma que estos son:

- Una revolución tecnológica organizada en torno a las tecnologías de la información.
- Una economía global que representa la estructuración de todos los procesos económicos en el ámbito planetario.
- Una economía informacional, caracterizada por el hecho de que la productividad y la competitividad, se basan en forma creciente, en la generación de nuevos conocimientos y en el procesamiento de la información adecuada.

Las actividades estratégicamente dominantes, y entre ellas la ciencia, se están organizando en redes de decisión e intercambio continuos, redes de lazos interpersonales que proporcionan apoyo, información, sentido de pertenencia e identidad social. Las tecnologías de la información han sido el instrumento fundamental que ha permitido a la nueva lógica organizativa manifestarse en la realidad. El hecho ahora de hablar de comunidad transcurre en un espacio de flujos estructurados en circuitos electrónicos, que supera la territorialidad física y geográfica.

### **Las Comunidades Virtuales de Aprendizaje.**

Howard Rheingold, en su libro *The Virtual Community* (1993), citado por Silvio (1999:5) define la comunidad virtual como “*agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo suficientemente largo, con suficiente sentido humano para formar redes de relaciones en el ciberespacio*”. En este concepto encontramos tres elementos básicos: la interactividad, el componente afectivo y el tiempo de interactividad (Silvio, 1999). Estas son las condiciones para que exista una comunidad virtual y lo que en sentido general se corresponde con lo comunitario.

Las primeras comunidades virtuales aparecidas en el ámbito académico o con cierto nivel científico fueron las Geocities (Sánchez, 2001), promotoras de otras organizaciones sociales en el ciberespacio, determinadas por comunidades científicas tradicionales. Luego han proliferado y se han extendido al mundo de las sociedades culturales, al ecologismo, entre otros temas y espacios. De cualquier manera, una comunidad virtual se define a través de los siguientes componentes:

- Un conjunto de sujetos que comparten una cultura generalizada por el medio telemático y cultura extensible del mundo real en que viven.
- Un espacio geográfico global, el ciberespacio, sin fronteras delimitadas.
- Un conjunto de normas o reglas por las que se rigen sus miembros, que no censuran ni limitan pero que constituyen directrices de conducta cibernética en un medio de expresión libre.
- La información y el conocimiento, componentes que se comparten por los sujetos mediante servicios que permiten su uso. Este elemento es el más importante ya que afecta a toda la estructura de la comunidad virtual y sin el cual es imposible que se produzcan todos lo demás.

Welman y Gulia (Silvio, 1999)<sup>2</sup>, han sido otros de los autores que han estudiado este tipo de comunidades, teniendo en cuenta el entramado de relaciones que van suscitando, relaciones que tienden a especializarse y que pueden ser contextualizadas y globalizadas. Una persona se relaciona con otros distintos no de una manera total e integral, sino en ciertos contextos específicos. Según estos autores, la red de relaciones en la cual participa una persona afecta tiempo y espacio, creándose una nueva forma de sociabilidad y de comunicación.

---

<sup>2</sup> Quienes pusieron de relieve la naturaleza no territorial de las comunidades modernas fueron los sociólogos especializados en el análisis de las redes sociales. Además de estudiar los atributos de los miembros de un grupo, los sociólogos de redes sociales analizan las relaciones que se producen entre ellos, sus objetivos, intensidad, calidad, la estructura y dinámica que surge de ellas. Según estos autores, la red de relaciones en la cual participa una persona pueden comprender personas que se encuentran muy distantes en el espacio geográfico y mostrar además variaciones en el tiempo. Consúltese José Silvio: "Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje permanente". Revista Mística. Octubre/1999. Disponible en:

[http://funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/participantes/docupart/esp\\_doc\\_31.html](http://funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/participantes/docupart/esp_doc_31.html)

Hoy, el espectro clasificatorio de las comunidades es amplio, por su objeto pueden estar orientadas al usuario y otras orientadas hacia la organización. Una tendencia señalada por Hagel y Armstrong es que estas comunidades se han convertido en consecuencia en “agentes de desarrollo organizacional” (Silvio, 1999:4). En este sentido, han llamado la atención del mundo empresarial en su alianza con la universidad en el campo de la educación permanente. Emergen de esta forma las denominadas comunidades virtuales de aprendizaje como redes dinámicas para la interacción y la apropiación del conocimiento en un territorio electrónico. Son ellas portadoras de un nuevo paradigma de pensamiento al convertirse en instrumentos para nuevas formas de aprendizaje.

## METODOLOGÍA

### **La Universidad de Ciencias Informáticas como Estudio de Caso.**

La universidad nueva se va configurando como una organización abierta y cada vez más vinculada a la sociedad, destinada a la formación de individuos portadores de una cultura de aprendizaje continuo, con capacidad de actuar en ambientes diversos. Individuos responsables de su propia formación, dispuestos a poner el conocimiento que poseen en función de una práctica social.

Luego de haber superado la etapa fundacional, la Universidad de Ciencias Informáticas ha impulsado un modelo de formación centrado en el aprendizaje con estrechas vinculaciones al ámbito productivo. Estas relaciones han sido propicias para la conformación de diversas estructuras que han promovido la aparición de nuevas asociaciones o agrupaciones. Debido al interés creciente por el desarrollo de componentes y herramientas de software, han surgido espacios virtuales denominados Comunidades de Desarrollo (CoD).

Aunque el fenómeno es reciente<sup>3</sup> y con una naturaleza informal, estas comunidades pueden estimarse como estructuras de apoyo a los procesos formativos. Evaluar su interacción y formas de comunicación conlleva a sostener el análisis de estas comunidades como un enfoque válido en el estudio de prácticas culturales y actividades organizacionales en nuestro contexto más inmediato.

Entre los objetivos comunes de estas comunidades se pudieran mencionar:

- Gestionar recursos humanos especializados en las tecnologías que soporta la comunidad.
- Aglutinar fuerzas por tecnologías, propiciando el desarrollo colaborativo.
- Fomentar la superación del personal involucrado en las tecnologías soportadas por las comunidades.

---

<sup>3</sup> Las Comunidades de Desarrollo fueron creadas en el año 2006. Existen aproximadamente 16 comunidades constituidas que se aglutinan alrededor de temas específicos para el desarrollo de software. Consúltese: [http://ucipedia.uci.cu/index.php/Comunidades\\_de\\_Development](http://ucipedia.uci.cu/index.php/Comunidades_de_Development)

- Evaluar y certificar el desempeño de los miembros.
- Socializar y gestionar el conocimiento que se crea en la universidad.

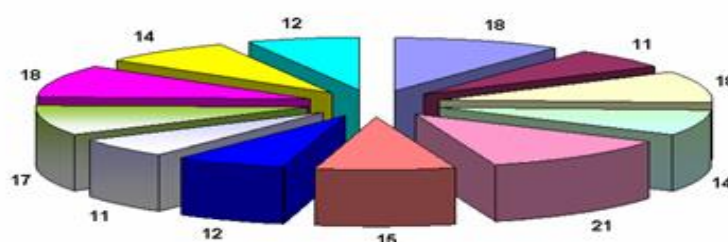
Desde un punto de vista analítico la investigación que se propone es predominantemente cualitativa. Se sustentó en un trabajo de campo extendido durante 60 días que propuso evaluar la interacción y colaboración de los miembros de las comunidades de desarrollo. Fueron seleccionadas tres comunidades representativas para el estudio: la comunidad de C++; la comunidad de Inteligencia Artificial y la de Diseño Web.

Los casos de estudios seleccionados poseen una estructura y roles bien definidos y han sido estables en el tiempo. Fueron contactados algunos miembros con más tiempo de permanencia y con un mayor acceso a la información requerida para el desarrollo de la investigación. En calidad de informantes claves se pudo contar con la colaboración de algunos moderadores de foros, documentadores y divulgadores.

El análisis de contenido fue básicamente la técnica utilizada para el estudio. Se dirigió al análisis del flujo de la comunicación en la red a través del acceso a las listas de discusión y los foros de doce usuarios pertenecientes a la comunidad de Diseño Web. Las unidades de análisis observadas fueron el grado de participación y de colaboración entre los usuarios o miembros.

## RESULTADOS

Atendiendo al registro de los foros y listas de discusiones analizadas se pudo constatar la existencia de una participación distribuida. De forma sostenida se manifestó en la incorporación de los miembros a los principales temas de discusión en cuanto a la navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información en entornos web. La sumatoria de participaciones fue de 181. El comportamiento de las mismas, casi equitativo individualmente dio muestra de compromiso y sentido de interacción, de la necesidad en lo personal de aportar conocimientos y de establecer colaboración.



**Figura 1: Grado de Participación de usuarios. Comunidad de Diseño Web**

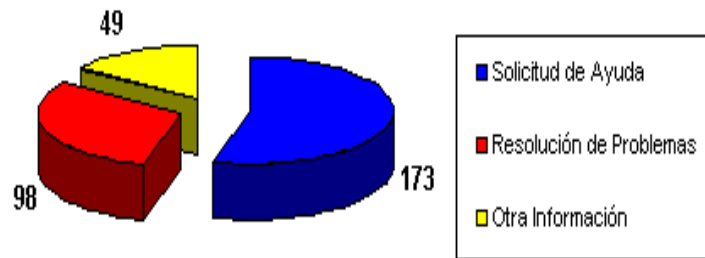
**Fuente: Elaboración propia.**

Por otra parte para poder categorizar la información se tuvo en cuenta el número de mensajes registrados referidos al intercambio de información y en sentido particular, aquellos dirigidos a la solicitud de ayuda y resolución de problemas. La intensidad de los intercambios producidos permitió conocer el interés en los temas tratados en los cuales hubo negociación constante. La capacidad de los participantes de realizar aportaciones significativas se vio reflejada en la interconectividad entre los mensajes resultante del tiempo dedicado a la discusión en los foros.

Fueron analizados un total de 320 mensajes. De acuerdo al contenido de estos intercambios en 173 mensajes se solicitaba algún tipo de ayuda. Los más frecuentes fueron en cuanto a posicionamiento Web y tipos de servidores. Se registraron 98 mensajes los cuales tenían información para llegar a la solución de problemas planteados, los más recurrentes fueron: el uso de estándares web y la arquitectura de la información. Es válido aclarar que dentro de la gama de intercambios hubo 49



mensajes relacionados con otros temas que a nuestros propósitos no contenían información relevante ni eran indicativos de colaboración o participación.



**Figura 2: Grado de Colaboración de usuarios. Comunidad de Diseño Web**

**Fuente: Elaboración propia**

El caso estudiado sugiere que estas comunidades posibilitan la transferencia, socialización y administración efectiva del conocimiento. De igual modo pueden ser un factor que potencie el aprendizaje y la práctica derivada de la participación comunitaria.

## **CONCLUSIONES**

La universidad necesita impulsar emprendimientos cooperativos que ayuden a la autogestión y al desarrollo endógeno de sus estructuras. Con la realización de este estudio se considera que las comunidades de desarrollo:

1. Promueven la innovación organizacional y constituyen una alternativa para el aprendizaje en escenarios virtuales.
2. Sirven de referente a la organización de los procesos formativos y productivos en la Universidad de las Ciencias Informáticas.
3. Contribuyen a mantener la memoria organizacional al otorgarle valor a todo lo creado (herramientas, documentos, imágenes) como patrimonio de su existencia.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Artículo de revista

1. Sánchez Arce, Vanessa y Tomás Saorín Pérez. "Las comunidades virtuales y los portales como escenarios de gestión documental y difusión de información". Revista Anales de Documentación, 2001, Número 4: pp. 7- 19.

### Libro

1. Castells, Manuel. La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura-El Poder de la Identidad Volumen 2, Sexta Edición. Madrid, España, Alianza Editorial, 2002: pp. 568.
2. Torres Albero, Cristóbal: **Sociología Política de la Ciencia**. Madrid, España. Siglo XXI. Editores, S.A. 1994:pp. 158.

### Fuente electrónica


1. Arbonies López, A. "Comunidades de Práctica: El mejor hábitat para el conocimiento (4) Complejidad y autoorganización". 2006: Disponible en: [http://www.wikilearning.com/comunidades\\_de\\_practica\\_el\\_mejor\\_habitat\\_para\\_el\\_conocimiento\\_4\\_complejidad\\_yautoorganizacion-wkccp-4157-19.htm](http://www.wikilearning.com/comunidades_de_practica_el_mejor_habitat_para_el_conocimiento_4_complejidad_yautoorganizacion-wkccp-4157-19.htm)
2. Casas, Rosalba. "El enfoque de redes y flujos de conocimiento en el análisis de las relaciones entre ciencia, tecnología y sociedad". 2001: Disponible en: <http://brava.fices.unsl.edu.ar/kairos8-indice-dossier.htm>
3. José Silvio: "Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje permanente". 1999. Revista Mística. Disponible en: [http://funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/participantes/docupart/esp\\_doc\\_31.html](http://funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/participantes/docupart/esp_doc_31.html)
4. Nicanor García Fernández: Las comunidades de aprendizaje. 2002. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/6/comunidades.pdf>
5. Pirela Morillo, Johann, Jenny Ocando Medina y Elita Rincón: "Las comunidades de práctica en un contexto de gerencia del conocimiento: estudio de un caso". 2003. Revista venezolana de Gerencia. Volumen 8. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=29002205>

6. Royero, Jaim: "Las redes sociales de conocimiento: El nuevo reto de las organizaciones de investigación científica y tecnológica". 2005. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos19/redes-conocimiento/redes-conocimiento.shtml>
7. Vessuri, Hebe: "La ciencia y la Educación Superior en el proceso de Internalización. Elementos de un Marco Conceptual para América Latina". 2003. Disponible en : [http://portal.unesco.org/education/fr/file\\_download.php/62cb97470a759d6ec0442a653fb6a2f9Hebe+Vessuri+\(Spanish\).pdf](http://portal.unesco.org/education/fr/file_download.php/62cb97470a759d6ec0442a653fb6a2f9Hebe+Vessuri+(Spanish).pdf)

# Anexo 1

## Comunidad de C++

Comunidad de C



C++ es el lenguaje híbrido, que se puede compilar y ejecutar tanto en código de máquina como en código de alto nivel. Actualmente existe [11 compiladores](#)

**Tabla de contenidos (responder)**

- 1 Miembros de C
- 2 Servicios de la comunidad
- 3 Actividades
- 4 Otros enlaces

**Miembros de C**

Para ser miembro de la comunidad debes seguir los siguientes pasos:

- Visitar el foro de la comunidad [aquí](#).
- Loguearse con su cuenta de dominio en el foro.
- Plicar el botón Usuario y Grupo.
- Llegar al Grupo de Usuario.
- El código es visible a la Comunidad C++.
- Click en ver información y después click en Unirse a Grupo

**Servicios de la comunidad**

- Foro de discusión [aquí](#).
- Portal de la comunidad [aquí](#).

**Actividades**

Reunión Inicial de la comunidad:

- 25/05/2014 9:00pm -10:30pm Teatro Doce de Julio

Conferencias

- Ver conferencias [aquí](#)

Concurso Mi Logo C++:

ESTRUCTURA ORGANIZATIVA C++	
Coordinador	Alejo García Jiménez
Vice miembros	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ramón Alexander Argüello Martínez</li></ul>
Administradores del foro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Néstor Vela Vela</li><li>• Jorge Carlos Briggs</li><li>• Juan Carlos Suárez López</li><li>• Ramón Alexander Argüello Martínez</li><li>• Yasmery Cuatrecasas Medina</li></ul>
Recursos Humanos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formación<ul style="list-style-type: none"><li>• Sandra Ford Ramirez</li><li>• Carl Hoastlin</li></ul></li><li>• Kowar Caballero Bata</li><li>• Gestión de RR<ul style="list-style-type: none"><li>• Mayra Mico Reyes</li></ul></li></ul>
Documentación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adilson Víctor Jorda Orta</li><li>• Yasmery Cuatrecasas</li><li>• Yasmery Cuatrecasas</li></ul>
Divulgación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yohanny Hernández Bello</li><li>• Rafael Hernández Peraza</li></ul>
Nombre de la comunidad	

## Anexo 2

### Comunidad de Inteligencia Artificial

#### Comunidad de Inteligencia Artificial

[Tabla de contenidos \[resonde\]](#)

- 1 Miembros
- 2 Anuncios
- 3 Comité Organizador
- 4 Inteligencia Artificial
  - 4.1 ¿Qué es? ¿Cómo se define?
  - 4.2 Un poco de Historia
  - 4.3 Técnicas y campos de la Inteligencia Artificial
  - 4.4 Tecnologías de apoyo
  - 4.5 Aplicaciones de la Inteligencia Artificial

---

#### Miembros

[Regístrate](#). [Si este link no sirve escribe a emena@estudiantes.uoi.cu](#)

---

#### Anuncios

Este jueves 16 de mayo, quedará conformado el horario de los encuentros, temáticas, cursos y planes de producción así como los eventos primeros que haremos.

---

#### Comité Organizador

---

#### Inteligencia Artificial

[Inteligencia Artificial](#)

No es mas que una comunidad para aglutinar las fuerzas que se desarrollan sobre este tema que es el futuro Introducción a la Inteligencia Artificial. Como quiera que la Inteligencia Artificial es un campo que abarca varios temas. En este apartado les expongo algunas definiciones fundamentales al respecto. Tambien pueden entrar a <http://softwarelibre.uoi.cu> y en la parte de foro ya se esta debatiendo acerca del tema

[¿Qué es? ¿Cómo se define?](#)

Se define la Inteligencia Artificial (IA) como aquella inteligencia exhibida por artefactos creados por humanos (es decir, artificiales). A menudo se aplica a los computadores. El nombre también se usa para referirse al campo de la investigación científica que intenta acercarse a la creación de tales sistemas. Aunque la IA está rodeada de bastante ciencia ficción, se trata de una rama de la Informática, que trata sobre comportamientos inteligentes, aprendizaje y adaptación en máquinas.

La Inteligencia Artificial es, hoy día, una de las áreas con más retos en las Ciencias de la Computación. Posee amplias relaciones con disciplinas matemáticas como el Álgebra y la Estadística, tomando de éstas algunas herramientas para desempeñar su labor.

#### Comunidades de desarrollo

Coordinador	<a href="#">Ernesto Ferrer</a>
Web master	<a href="#">Jorge A. Salomón</a>
Recursos Humanos	<a href="#">Heiner Alexei</a>
Formación	<a href="#">Omar Jesus</a>
Certificación	<a href="#">Dayana Tejera</a>
Organizador	<a href="#">Omar Jesus</a>
Divulgación	<a href="#">Rafael Tizol</a>

## Anexo 3

### Comunidad de Diseño Web



Portal de la Comunidad de Diseño Web [»](#)

El diseño web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web y páginas web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional sobre internet ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como **navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información** y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y vídeo.

El diseño web no sólo aporta a la comunicación textual (contenidos) existente en internet una faceta visual, sino que obliga a pensar una mejor estructuración de los mismos en este soporte. La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la web como canal de comunicación e intercambio de datos, que brinda posibilidades como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos, característica destacable del medio internet.

El diseño web ha visto amplia aplicación en los sectores comerciales de internet especialmente en la **World Wide Web**. Asimismo, a menudo la web se utiliza como medio de expresión plástica en sí. Artistas y creadores hacen de las páginas en Internet un medio más para ofrecer sus producciones y utilizarlas como un canal más de difusión de su obra.

Esta Comunidad se crea con el fin de adentrarse en el mundo de los Estándares Web. Podemos asegurar que es un tema necesario para todos lo creadores de aplicaciones Web al conocer las necesidades de una buena implementación de sus páginas, y todos los beneficios que esto trae consigo.

No temas a poner tus opiniones, ideas y sugerencias en la sección [discusión](#) de esta página.

**Tabla de contenidos [\[ver todo\]](#)**

- 1 Hacerse miembro
- 2 Tecnologías
- 3 Herramientas
  - 3.1 JMI
  - 3.2 Editores HTML/HTML
  - 3.3 JavaScript/ AJAX
    - 3.3.1 Frameworks AJAX:
  - 3.4 CSS
    - 3.4.1 Frameworks CSS
  - 3.5 Mobile Web
- 4 Objetivos
- 5 Blogs Temáticos
- 6 Proyectos Comunitarios
- 7 Herramientas en la Red
- 8 Funciones y roles del Comité Organizador
- 9 Lo que necesitamos

Comunidad de Diseño Web	
Comité Organizador	
Información	
Coordinador	<a href="#">Alexander</a>
Web Masters	<a href="#">Omar Martínez</a>
	<a href="#">Javier Martínez</a>
	<a href="#">Ever Antonio Horner</a>
	<a href="#">Denick Enriquez</a> <a href="#">Alberto Aragón</a>
Moderadores del foro	<a href="#">Adrian Cid</a>
	<a href="#">Aleck Vinent</a> <a href="#">Denick Enriquez</a> <a href="#">Blurkis</a>
	Formación <a href="#">Anisley de la Cerdad</a>
Recursos Humanos	Certificación <a href="#">Carmen Rodríguez</a>
	Gestión de RH <a href="#">Yeneisi Castellanos</a>
Soporte	<a href="#">Dayron Reyes</a>
Documentación	<a href="#">Aain Iglesias</a> <a href="#">Osnel LLano</a>
	CSSMANIA