

# INAESIN

FORTALECIENDO LA CAPACIDAD DE LAS  
ORGANIZACIONES SINDICALES

## Guía Tecnologías de la información y la comunicación



Inaesin

[www.inaesin.org.ve](http://www.inaesin.org.ve)



@Inaesin1

# Presentación

El Instituto de Altos Estudios Sindicales ha desarrollado el siguiente material con el objetivo de constituirse en una guía básica para todos aquellos que se encuentren en el mundo sindical, así como para aquellos interesados en él.

Los contenidos han sido planteados de manera sencilla, práctica y general para que pueda ser adaptada a cada realidad particular.

Se abordan temas y se realizan recomendaciones prácticas desde un elemento común: tecnologías de la información y la comunicación.

Un abordaje breve, pero consideramos que significativo, acerca del aprovechamiento de los avances tecnológicos a favor de los trabajadores.



# TIC



TIC es la abreviatura de Tecnologías de Información y Comunicación. Alude a las herramientas que facilitan la transmisión y el consumo de información. Van más allá de las informáticas que diariamente

usamos. La UNESCO, como principal Organización de las Naciones Unidas para la educación, "orienta el quehacer internacional con miras a ayudar a los países a entender la función que puede desarrollar esta tecnología en acelerar el avance hacia el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4".

El surgimiento de las TIC vino de la mano del acelerado desarrollo tecnológico en el mundo. Internet es uno de los inventos más significativos de la historia, y ha producido muchos cambios en la manera en la que nos comunicamos. Las nuevas tecnologías aparecen y mejoran a un ritmo desenfrenado. Robótica avanzada, transportes autónomos, inteligencia artificial, están en muchos espacios de la sociedad.

Las TIC han permitido el teletrabajo, y han propiciado el surgimiento de nuevos bienes y servicios, que facilitan tareas que antes resultaban complejas o tediosas. Así pues, muchas de estas herramientas son aprovechadas por empresas privadas, instituciones públicas y particulares.

La posibilidad de conectar —a una velocidad cada vez mayor—

a personas que se encuentran lejos es quizá la principal ventaja que brindan las TIC. Las distancias se acortan porque es posible la comunicación inmediata entre vecinos de un mismo edificio y entre personas que están en distintos continentes. El uso de computadoras y otros dispositivos electrónicos permite que la gente converse, compre, venda, juegue, lea, comparta música, fotos, videos, etc.

Con el surgimiento de las TIC desaparecieron o cambiaron muchos oficios. Incluso surgieron algunos como, por ejemplo, el de community management.

Los principales ejemplos de TIC:

**Mensajería instantánea:** se trata de servicios de comunicación en tiempo real entre dispositivos como computadoras, tabletas y celulares. Consiste en el intercambio de mensajes de texto, imágenes y notas de voz entre al menos dos personas que utilizan un mismo programa informático destinado para ello. Cada persona posee un usuario que lo individualiza dentro de la plataforma.





Correo electrónico: es, de algún modo, la evolución del tradicional correo postal. Este ahora es un servicio de comunicación que aprovecha la conexión a Internet para permitir el envío y recepción de mensajes entre usuarios de forma inmediata. Su uso suele estar orientado a un ritmo de comunicación más pausado. A través del correo electrónico, pueden enviarse ficheros de distintos tipos: texto, imágenes, videos, archivos ejecutables, etc. El sistema se fundamenta en la utilización del concepto de buzón y el de dirección de buzón. Existen servicios gratuitos y servicios de pago.

Comercio electrónico: el intercambio de bienes, que ha movido a la sociedad desde tiempos remotos, ha evolucionado aprovechando el desarrollo informático: ahora se ofrecen servicios y productos que puedes pedir con tan solo hacer clic en una página web.

En guías anteriores hablamos de la importancia de la alfabetización digital como una de las habilidades fundamentales

para el trabajo. Por eso es pertinente que ahora nos adentremos en las TIC. Cuando nos referíamos a las redes, señalábamos lo importante que resultaba para las organizaciones sindicales aprovechar la educación digital para fortalecer sus relaciones, métodos de comunicación y, en general, lograr una mayor eficiencia en su desempeño.

En este 2020, atravesamos una crisis producto de la pandemia de COVID-19. En el mundo, se ha recurrido al distanciamiento social como el principal método de prevención de contagio. Esto ha generado un incremento en la utilización de las TIC para distintas actividades cotidianas: educación, charlas, videoconferencias, comercio electrónico, entretenimiento, entre otras.

Distintas instituciones, como el INAESIN, han hecho un esfuerzo para continuar la tarea de impartir conocimiento. Maestros y profesores procuran dar la mejor educación posible a sus alumnos, a pesar de la pésima conexión a Internet en Venezuela. Como referimos en la guía de redes, la calidad de Internet en el país es la peor de Latinoamérica, de acuerdo a un estudio presentado en febrero de 2018 por el Instituto Prensa y Sociedad (IPYS).

Las herramientas de video llamadas han tenido un auge importante en este proceso. Servicios como Zoom, Jitsi, Facebook, Instagram Live, Skype, WhatsApp y Telegram crecieron súbitamente en usuarios.

Las más usadas –Zoom y Jitsi– son plataformas para realizar video llamadas: una variación del sistema de comunicación en tiempo real con capacidades de transmitir audio y video. Las personas pueden oírse y verse entre sí a través de la pantalla y micrófono de sus dispositivos. Estas plataformas cuentan con herramientas colaborativas tales como documentos compartidos y reproducción simultánea de videos alojados en la plataforma





de YouTube. Su funcionamiento básico es gratuito. Estos servicios resultan de gran utilidad para realizar reuniones a distancia, logrando transmitir información con mayor precisión y fluidez que la que permiten los mensajes de texto.

La pandemia ha llevado a muchos trabajadores a hacer sus labores de forma remota. Esta situación sin precedentes probablemente detone un enorme cambio en la forma de ver el trabajo. De acuerdo con Jon Messenger, experto en organización del tiempo de trabajo de la OIT, señala que quienes realizan un trabajo compatible con el teletrabajo, deben tener derecho a laborar de ese modo mientras dure la crisis sanitaria. Advierte que esta modalidad no es adecuada en toda circunstancia o para todo tipo de puestos, pero que su correcta práctica puede resultar parte importante de la respuesta a la pandemia de COVID-19.

El respaldo de los patronos resulta fundamental. Históricamente, ha existido una resistencia al cambio y el teletrabajo dista mucho de lo



acostumbrado. Ese es el primer obstáculo a superar. Es necesario un enfoque de gestión basado en resultados más que en jornadas definidas por el tiempo. Esto implica definir objetivos y tareas, sin priorizar la presentación de informes en la supervisión de ello. Las dificultades de una vida privada en aislamiento —con guarderías y colegios cerrados; con el hogar convertido en espacio de descanso y esparcimiento, pero también como sitio de trabajo— deben considerarse al momento de evaluar rendimiento.

Que los trabajadores y los patronos cuenten con la formación apropiada y tengan las herramientas necesarias, también es parte de lo que la OIT considera importante. Que tengan un computador con las aplicaciones necesarias, una buena conexión a Internet y asistencia técnica. Porque es lo que permitirá la comunicación entre el equipo de trabajo. Es necesario que trabajadores y patronos sepan lo que se espera del trabajo desde casa. Que se precise el horario, por ejemplo, para que esté delimitado el tiempo libre del tiempo efectivo de trabajo. Así estará claro cuándo cada quien debe estar disponible para realizar labores asignadas.

El teletrabajo trae consigo cierta flexibilidad. Los trabajadores pueden ocuparse de tareas distintas al trabajo, siempre que no lo descuiden. Es posible que planifiquen sus actividades personales y su trabajo, para aminorar cualquier efecto negativo en sus vidas a causa del trabajo a distancia. Es recomendable delimitar un espacio de



trabajo agradable y tranquilo, distinto de los lugares de descanso y esparcimiento del hogar. Eso les permite desconectar la jornada laboral de su vida personal. El experto de la OIT cierra indicando que la confianza es el “el pegamento que sujeta la estructura”. Confianza entre trabajadores y patronos trabajando a distancia es la clave para un teletrabajo eficaz.

C O R O N A V I R U S

# TIC – Videollamadas

Desde INAESIN ya hemos hablado acerca de Jitsi. Se trata de una herramienta gratuita que permite realizar videoconferencias a través de una conexión a internet. Se encuentra disponible para varios sistemas operativos.

Permite:

- Establecer una sesión de videoconferencia.
- Grabar la sesión.
- Compartir contenido entre los participantes.
- Utilizar un chat entre participantes.



## REQUISITOS

- Navegador con conexión a Internet.
- Altavoces o auriculares.
- Micrófono (en caso de querer intervenir directamente con voz).

## ACCESO

Para acceder a Jitsi, debes

- Escribir en tu navegador la dirección web:

**<https://meet.jit.si>**

- Escribir un nombre para la sala de reunión que crearás.
- Presionar el botón ir.

**Videotutorial:**



Haz clic para ir al video en YouTube



# Glosario de términos

## A

**Acceso Directo:** carpeta o archivo por medio del cual se puede ingresar de forma rápida o "directa" hacia un programa, fichero o una página web.

**Algoritmo:** conjunto de instrucciones informáticas mediante el cual se consigue una acción o efecto determinado.

**Ancho de banda:** máxima cantidad de datos que pueden pasar por un camino de comunicación en un momento dado, normalmente medido en segundos. Cuanto mayor sea el ancho de banda, más datos podrán circular por ella al segundo.

**Aplicación:** cada uno de los programas que, una vez ejecutados, permiten trabajar con el computador. Son aplicaciones los procesadores de textos, hojas de cálculo, bases de datos, programas de dibujo, juegos, etc.

**Archivo:** datos estructurados que pueden recuperarse fácilmente y usarse en una aplicación determinada. Se utiliza como sinónimo de fichero. El archivo no contiene elementos de la aplicación que lo crea, sólo los datos o información con los que trabaja el usuario.

**Autocompletar:** relación de palabras y expresiones que un sitio o aplicación en particular guarda en la memoria y que se encarga de completar automáticamente cuando el usuario empieza a escribir.

## B

**Backup:** copia de respaldo o seguridad. Acción de copiar archivos o datos de forma que estén disponibles en caso de que un fallo produzca la pérdida de los originales. Esta sencilla acción evita numerosos, y a veces irremediables, problemas si se realiza de forma habitual y periódica. Actualmente pueden ser hechos en servicios de nube (almacenamiento en servidores en línea).

**Bajar:** se entiende por bajar, a descargar datos desde la red al usuario y por subir (upload) a la operación inversa.

**Barra de direcciones:** componente de un navegador de Internet que se utiliza para introducir y mostrar la dirección de un sitio web. Es conocida por muchos otros nombres, dependiendo del navegador. También se conoce como una barra uniforme de localización de recursos (URL), barra de ubicación o cuadro de direcciones.

**Barra de herramientas:** conjunto de botones que representan las opciones de menú más comunes o las utilizadas con más frecuencia.

**Barra de tareas:** nombre de la barra que se encuentra por defecto en la parte inferior, superior y exterior del escritorio y que sirve para encontrar lo buscado y controlar aplicaciones en Microsoft Windows y otros sistemas operativos.

**Beta:** las versiones beta son versiones de prueba de un software determinado, desarrolladas antes de la versión definitiva. Con el fin de detectar los posibles errores o bugs en el funcionamiento del programa, éstos suelen entregarse previamente a cualificados beta-testers que los prueban y analizan.

**Browser:** navegador (Navigator). Aplicación para visualizar documentos WWW y

navegar por Internet. En su forma más básica son aplicaciones hipertexto que facilitan la navegación por los servidores de navegación de Internet.

Existen navegadores para diferentes dispositivos y plataformas. Cada uno con sus propias características, todos tienen la misma finalidad: ofrecerle al navegante una representación lo más fiel posible del recurso al que está accediendo, que, por lo general, será un sitio o una aplicación web.

Algunos de estos navegadores son Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Safari, Edge, entre otros.

**Buscador:** sitio Web especializado en localizar información a través de Internet.

**Bus Serie Universal (USB):** la característica principal de este reside en que los dispositivos pueden conectarse y desconectarse con el equipo en marcha, configurándose de forma automática.

**Byte:** medida básica de capacidad en informática.

## C

**Carpeta:** espacio del disco duro de una computadora destinado a almacenar información del usuario o sistema, la cual está habitualmente contenida con archivos y/o carpetas.

**Chat:** conversación en lenguaje escrito y en tiempo real que mantienen dos o más usuarios dentro del espacio virtual de una red de comunicaciones informatizada.

**Clic:** acción de presionar algún botón del ratón o mouse, mousepad, o directamente sobre la pantalla táctil.

**Controlador (driver):** pequeño programa que sirve para reconocer y controlar un dispositivo de hardware específico.

**Cookies:** (galleta) cuando se visita una página Web, es posible recibir una Cookie. Este es el nombre que se da a un pequeño archivo de texto, que queda almacenado en el disco duro del ordenador. Este archivo sirve para identificar al usuario cuando se conecta de nuevo a dicha página Web.

**Correo electrónico:** intercambio de mensajes escritos de un equipo a otro a través de una red. También va referido al servicio proporcionado por una compañía que incluye un cliente electrónico con un buzón de almacenamiento de mensajes de entrada, salida y borradores, y que permite el intercambio de mensajes entre sus usuarios. Más conocido por su acrónimo inglés: e-mail (electronic mail).

**Cortafuegos (firewall):** computador o programa que conecta una red a Internet pero impide el acceso no autorizado desde Internet.

Mecanismo que permite que las comunicaciones entre una red local e Internet se realicen conforme a las políticas de seguridad de quien los instala. Estos sistemas suelen incorporar elementos que garantizan la privacidad, autenticación, etc., con lo que se impide el acceso no autorizado desde Internet.

**CPU (Unidad Central de Proceso):** parte que constituye el cerebro de cualquier computadora, es el encargado de realizar y dirigir todas sus funciones. Contiene memoria interna, la unidad aritmética / lógica. Realiza el procesamiento de los datos y además el control de las funciones del resto de los componentes de la computadora. Gobierna el sistema y dicta la velocidad de trabajo del mismo.

**Cuadro de diálogo:** ventana mediante la que debemos proporcionar información a una aplicación.

**Cursor:** indicador que se usa para mostrar la posición en un monitor o en otros

dispositivos de visualización que responderán a las pulsaciones en un dispositivo de entrada de texto o a las acciones en un dispositivo apuntador.

## D

**Descargar:** transferencia de archivos informáticos a un aparato electrónico a través de un canal de comunicación.

**Digitalizar:** acción de convertir en digital cualquier tipo de información, ya sea gráfica, de audio, vídeo, vídeo en movimiento, etcétera.

**Dirección IP:** la forma estándar de identificar un equipo que está conectado a Internet, de forma similar a como un número de teléfono identifica un número de teléfono en una red telefónica. La dirección IP consta de cuatro números separados por puntos y cada número es menor de 256; por ejemplo 192.200.44.69. El administrador del servidor Web o su proveedor de servicios de Internet asignará una dirección IP a su equipo.

**DNS:** Sistema de Nombres por Dominio utilizado en Internet y basado en una estructura jerárquica y mediante el cual comunicamos con otro ordenador que puede encontrarse en otra parte del mundo.

**Doble clic:** pulsar dos veces seguidas rápidamente. Si hacemos doble clic sobre una carpeta abrimos ésta mostrándonos su contenido en una ventana. Si el doble clic es sobre un acceso directo se ejecuta el programa que representa éste.

**Documento:** archivo creado con una aplicación.

**Download:** bajar archivo de un servidor de Internet.

**Driver:** programa que gestiona los dispositivos que se conectan al ordenador.

## E

**E-mail:** nombre inglés que designa el correo electrónico.

**Encriptar:** mezclar los datos para protegerlos como medida de seguridad, es decir, convertir texto normal a texto cifrado, que es ininteligible hasta que no se descifra.

**Enlace:** conexión de un documento de Internet con otro que figura resaltado de manera especial, también llamado Hipervínculo o Hiperenlace.

**Escáner:** dispositivo para captar de manera óptica imágenes o textos.

**Escritorio:** pantalla inicial o espacio de trabajo que aparece al cargar Windows o cualquier otro sistema operativo de una PC.

## F

**Formatear:** acción de dar formato o estructura a un disco o disquete en forma de sectores, pistas y clúster. Esta acción borra la información que contuviese el disco.

## G

**GIF (Graphic Interchange Format):** formato de fichero gráfico que ocupa muy poco espacio y, con un programa especial, podemos ensamblar varias imágenes y crear un fichero animado. En contraposición, tiene una capacidad de 256 colores máximo.

**Gigabyte (GB):** medida de 1.000 Megabytes.

## H

**Hacker:** tradicionalmente se considera Hacker al aficionado a la informática cuya afición es buscar defectos y puertas traseras para entrar en los sistemas.

**Hardware:** conjunto de componentes materiales de un sistema informático. Cada una de las partes físicas que forman un ordenador, incluidos sus periféricos. Maquinaria y equipos (CPU, discos, cintas, módem, cables, etc.). En operación, un computador es tanto hardware como software. Uno es inútil sin el otro. El diseño del hardware especifica los comandos que puede seguir, y las instrucciones le dicen qué hacer.

**Hipervínculo:** también se conoce como enlace o vínculo. Es una referencia en un documento de hipertexto a otro documento o recurso. Combinado con una red de datos y un protocolo de acceso, se puede utilizar para acceder al recurso referencial. El cual se puede guardar, ver, o mostrar como parte del documento referenciado.

**Hoja de cálculo:** aplicación en forma tabular, compuesta por columnas, filas y celdas que permiten realizar cálculos complejos, trabajar con fórmulas, funciones, analizar datos, dar formato y hacer complicados gráficos procedentes de los datos introducidos.

**HTML (Lenguaje de Marcas de Hipertexto):** lenguaje utilizado para crear páginas Web.

**HTTP:** Protocolo de Transferencia de Hipertexto o entorno gráfico de las páginas Web.

## I

**Icono:** imagen que representa un archivo, una unidad, una carpeta u otro elemento.

**Importar:** transferir o enviar archivos a otro programa distinto del que los generó.

**Imprimir:** acción de plasmar en papel la información obtenida en pantalla (texto, gráficos, imágenes, etc.) mediante el uso de una máquina especializada.

**Iniciar sesión:** identificarse y obtener acceso a un equipo o sistema/servicio en línea mediante nombre de usuario y contraseña.

**Internet:** red de redes mundial. Telaraña o entramado mundial. También llamada World Wide Web (WWW), conjunto de redes que permiten la comunicación de millones de usuarios de todo el mundo.

**IP:** dirección numérica y única de cada ordenador en Internet.

## J

**JPEG (Joined Graphics Expert Group):** es el formato de archivo gráfico más utilizado y difundido en Internet, ya que es un formato que alcanza un gran nivel de compresión (reduce las imágenes a la décima parte o más), pero a costa de una enorme pérdida de calidad al utilizar un método de compresión destructiva que estropea mucho los detalles, por lo que si modificamos el fichero dos o tres veces queda inservible.

## K

**Kilobyte (Kb):** medida que equivale a 1.000 bytes.

## L

**LAN (Red de Area Local):** grupo de equipos conectados en la misma ubicación.

**Link:** en Internet, conexión de un documento con otro mediante un clic sobre un texto marcado o un icono o imagen.

## M

**Marcador:** ubicación o marca en una página, a la que podemos acceder rápidamente mediante un vínculo.

**Megabyte (Mb):** medida que equivale a 1.000 Kilobytes.

**Minimizar:** dicese de la acción llevada a cabo, mediante la pulsación sobre el botón del mismo nombre en una ventana, la cual hace que ésta se esconda en la barra de tareas y deje el espacio del escritorio listo para otro uso.

**Módem:** dispositivo que transmite datos desde un equipo a otro a través de la línea telefónica.

**Multimedia:** cualquier combinación de texto, imágenes, sonido y vídeo.

**Multitarea:** dicese de aquellos sistemas operativos que pueden ejecutar varias tareas al mismo tiempo.

## N

**Navegador:** programa utilizado para acceder a los documentos almacenados en Internet.

**Navegar:** recorrer el contenido de Internet.

## O

**OCR (Reconocimiento Óptico de Caracteres):** software que permite reconocer los caracteres y convertirlos a texto informático.

**Off-line:** que está disponible o se realiza sin conexión a internet o a otra red de datos

**On-line (en línea):** que está disponible o se realiza a través de internet o de otra red de datos.

## P

**Página principal (Home Page):** página primaria o introductoria a Internet. También llamada página de inicio.

**Página Web:** documento o información electrónica capaz de contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes y muchas otras cosas, adaptada para la llamada World Wide Web y que puede ser accedida mediante un navegador web.

**Password:** clave secreta personal.

**Pestaña:** elemento de la interfaz de un programa que permite cambiar rápidamente lo que se está viendo sin cambiar de ventana que se usa en un programa o menú.

**Pixel:** unidad de medida correspondiente al mínimo punto que se puede representar en pantalla.

**Procesador de texto:** programa diseñado para escribir y tratar textos.

**Programa:** tipo de software que funciona como un conjunto de herramientas diseñado para realizar tareas y trabajos específicos en un computador.

## R

**RAM (Random Access Memory):** memoria de Acceso Aleatorio que mantiene vivos los datos hasta que se desconecta el ordenador.

**Ratón (mouse):** periférico de señalización, posicionamiento y movimiento mediante el cual nos movemos por los distintos programas informáticos.

**Red:** dos o más equipos conectados entre sí.

**Red de Area Local (LAN):** grupo de equipos conectados en un mismo lugar.

**Robótica:** rama de la ingeniería mecánica, de la ingeniería eléctrica, de la ingeniería electrónica, de la ingeniería biomédica, y de las ciencias de la computación, que se ocupa del diseño, construcción, operación, estructura, manufactura, y aplicación de los robots.



**Routers:** dispositivos de red cuya misión principal es encaminar los paquetes de información que reciben en la dirección adecuada para que alcancen su destino.

## S

**Scroll:** barras de desplazamiento horizontal o vertical para movernos por un documento o ventana.

**Servidor:** equipo que controla el acceso de los usuarios a una red y les da servicio e información.

**Sistema:** conjunto formado por el hardware y software que componen la parte esencial del ordenador.

**Sistema de archivos:** estructura general en la que asigna nombres, almacena y organiza los archivos el sistema operativo.

**Sistema operativo:** programa primario que debe tener un ordenador para que las demás aplicaciones puedan funcionar.

**Sitio Web:** es un sitio (localización) en la World Wide Web que contine documentos (páginas web) organizados gerárquicamente. Cada documento (página web) contiene texto y o gráficos que aparecen como información digital en la pantalla de un ordenador. Un sitio puede contener una combinación de gráficos, texto, audio, vídeo, y otros materiales dinámicos o estáticos.

**Software:** soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.

**Spam:** hacen referencia a los mensajes no solicitados, no deseados o con remitente no conocido, habitualmente de tipo publicitario, generalmente son enviados en grandes cantidades que perjudican de alguna o varias maneras al receptor.

**Spamming:** envío masivo de mensajes no solicitados por el destinatario.

**Streaming:** modo de transmisión de datos de audio y vídeo. Dichos datos se transmiten en flujo continuo cuando el internauta solicita el archivo, en lugar de descargar el vídeo o extracto sonoro, completos.

## T

**TCP/IP:** protocolo de Internet (Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo Internet) que especifica cómo se transmiten los datos en Internet para que todos los sistemas hablen el mismo idioma en Internet.

**Terabyte:** unidad de almacenamiento equivalente a mil gigabytes.

## U

**Unidad:** dispositivo físico de almacenamiento de los datos. Por lo general se les nombra mediante una etiqueta o nombre (A:, C:, D:).

**Unidad Central de Proceso (CPU):** carcasa donde van montados los principales componentes del computador.

**Unidad de disco:** hardware en el que se pueden almacenar datos.

**Upload:** subir un fichero a un servidor de Internet.

**URL:** Localizador Uniforme de Recurso, dícese de la dirección de una página Web.

**USB (Universal Serial Bus):** conector de dispositivos externos que hace de vía de ampliación de los nuevos ordenadores.

## V

**Ventana:** área visual, normalmente de forma rectangular, que contiene algún tipo de interfaz de usuario, mostrando la salida y permitiendo la entrada de datos para uno de varios procesos que se ejecutan simultáneamente.

**Ventana incógnito:** función de privacidad en algunos navegadores web. Este modo permite que el navegador utilizado no guarde información sobre la página, como cookies y caché web ni registre la navegación a dicha página en el historial.

**Vínculo:** texto o imagen donde al hacer clic sobre ella nos lleva a una ubicación distinta dentro del documento o a una página Web en Internet.

**Virus:** programas informáticos diseñados con mala intención, ya que se convierten en parásitos capaces de infectar a otros para incluir una copia evolucionada de sí mismos.

## W

**Web:** World Wide Web, Internet. Zona gráfica compuesta por millones de páginas Web y a la cual accedemos por medio de un navegador.

## Z

**ZIP:** formato de compresión de datos sin pérdida. Resulta muy habitual utilizarlo cuando se quiere enviar varios archivos, ya que te permite crear un único fichero contenedor menos pesado que se puede adjuntar de golpe a un e-mail.