

**Aula virtual:** Es el entorno virtual donde se lleva a cabo la formación y se encuentran los diferentes contenidos del curso, las herramientas de comunicación, las actividades didácticas y evaluaciones.

**Asincronía:** Es cuando la comunicación o el proceso de enseñanza y aprendizaje se lleva a cabo de diferentes momentos, es decir, de forma diferida.

**Administrador:** Aquella persona que está configurando la parte más técnica de la plataforma para que se pueda llevar a cabo toda la formación en un entorno virtual.

**Diseño instruccional:** Es una fase previa al diseño y desarrollo de materiales y actividades dentro de un proyecto elearning.

**eLearning:** Aprendizaje virtual que se apoya en el uso de herramientas tecnológicas tales como el internet, aplicaciones y contenido interactivo, para educar sobre una materia específica.

**LMS o plataforma educativa:** El término LMS son las siglas de la denominación en inglés Learning Management System, o como conocemos en español, plataforma educativa. Una plataforma es un software basado en una página web que tiene como objetivo poder realizar cursos, llevar a cabo toda su gestión, control y evaluación, además de poder introducir los contenidos de aprendizaje.

**Moodle:** Sistema para el Manejo del Aprendizaje en línea gratuito, que les permite a los educadores la creación de sus propios sitios web privados, llenos de cursos dinámicos que extienden el aprendizaje, en cualquier momento, en cualquier sitio.

**Multimedia:** Material educativo que dispone de diferentes tipos de información digitalizada en su contenidos, como por ejemplo texto, imágenes, infografías, vídeos, animación que permiten que el alumno interactúe con dicho contenido.

**SCORM:** Este término hace referencia a "Shareable Content Object Reference Model", que es un estándar o modelo técnico/informático común para todos los desarrolladores de unidades formativas. Desarrolla, empaqueta y gestiona las unidades formativa digitales creadas de una misma forma.