

Millenium, 2(Edição Especial Nº23)

pt

USO DO MICROSOFT TEAMS NA ÁREA DE ESPANHOL EM SECRETARIADO E TURISMO NO ENSINO SUPERIOR
USE OF MICROSOFT TEAMS IN THE AREA OF SPANISH IN SECRETARIAL AND TOURISM IN HIGHER EDUCATION
USO DE MICROSOFT TEAMS EN EL ÁREA DE ESPAÑOL EN SECRETARIADO Y TURISMO EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Isabel Cabo¹  <https://orcid.org/0000-0002-6482-4653>
Berenice Peñaloza²  <https://orcid.org/0000-0003-4008-8986>
Maria Magalhães^{3,4}  <https://orcid.org/0009-0009-4689-5464>
Carlos Lopes¹  <https://orcid.org/0000-0001-5209-9952>
Romeu Sequeira¹  <https://orcid.org/0000-0002-9733-1097>
Filipe Ambrósio¹  <https://orcid.org/0000-0001-6048-0542>
Miguel Mota^{1,5}  <https://orcid.org/0000-0002-0987-0358>

¹ Instituto Politécnico de Viseu, Viseu, Portugal

² UNAM – Universidad Nacional Autónoma de México, Cidade do México, México

³ Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, Portugal

⁴ Centro de Investigação e Intervenção Educativas (CIIE), Porto, Portugal

⁵ CERNAS – Research Center for Natural Resources, Viseu, Portugal

Isabel Cabo - icabo@estgl.ipv.pt | Berenice Peñaloza – berenicepenaloza28@gmail.com | Maria Magalhães – 500magalhaes@eshm.edu.pt |

Carlos Lopes - calopes@estgl.ipv.pt | Romeu Sequeira - nsequeira@estgl.ipv.pt | Filipe Ambrósio - lambrosio@estgl.ipv.pt | Miguel Mota - mmota@estgl.ipv.pt



Autor Corresponsdente:

Filipe Ambrósio

Rua Maria Olívia Barbosa Reis

3525-080– Canas de Senhorim - Portugal

lambrosio@estgl.ipv.pt

RECEBIDO: 21 de junho de 2025

REVISTO: 04 de fevereiro de 2026

ACEITE: 24 de abril de 2026

PUBLICADO: 09 de junho de 2026

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0223e.42080>

RESUMO

Introdução: As transformações tecnológicas no Ensino Superior têm impulsionado a adoção de plataformas digitais como o Microsoft Teams, sobretudo em áreas como Secretariado e Turismo, onde competências de comunicação e organização são cruciais. A integração de ambientes virtuais de aprendizagem tem potencial para dinamizar o ensino de línguas estrangeiras, promovendo metodologias ativas centradas no aluno.

Objetivo: Analisar de que forma a estratégia pedagógica baseada no uso do Microsoft Teams favorece o envolvimento e a aprendizagem dos estudantes, contribuindo para o desenvolvimento de competências relevantes para o mercado de trabalho, além de identificar limitações, desafios, preferências e recomendações na sua utilização.

Métodos: A investigação seguiu uma abordagem qualitativa de orientação construtivista, centrada num estudo de caso com 68 estudantes dos cursos de Secretariado e Turismo. Os dados foram recolhidos por meio de um questionário estruturado, com análise estatística descritiva das respostas às 15 afirmações organizadas em quatro dimensões.

Resultados: Os dados revelam percepções amplamente positivas. O Microsoft Teams foi reconhecido como uma ferramenta inovadora que facilitou a aprendizagem híbrida, promoveu o desenvolvimento de competências digitais e foi bem aceite pelos estudantes, apesar de algumas limitações técnicas.

Conclusão: A integração do Microsoft Teams favoreceu a aprendizagem e preparação profissional dos estudantes, sendo percebida como uma estratégia pedagógica eficaz, com forte potencial de replicabilidade no Ensino Superior.

Palavras-chave: Microsoft Teams; ensino superior; secretariado; turismo; espanhol

ABSTRACT

Introduction: Technological transformations in Higher Education have driven the adoption of digital platforms such as Microsoft Teams, especially in areas such as Secretarial and Tourism, where communication and organisational skills are crucial. The integration of virtual learning environments has the potential to boost foreign language teaching, promoting active student-centred methodologies.

Objective To analyse how the pedagogical strategy based on the use of Microsoft Teams favours student engagement and learning, contributing to the development of relevant skills for the labour market, as well as identifying limitations, challenges, preferences, and recommendations in its use.

Methods: The research followed a qualitative approach with a constructivist orientation, centred on a case study with 68 students from the Secretarial and Tourism courses. Data was collected using a structured questionnaire, with descriptive statistical analysis of the answers to 15 statements organised into four dimensions.

Results: The data reveal largely positive perceptions. Microsoft Teams was recognised as an innovative tool that facilitated hybrid learning, promoted the development of digital skills, and was well accepted by students, despite some technical limitations.

Conclusion: The integration of Microsoft Teams favoured students' learning and professional preparation and was perceived as an effective pedagogical strategy with strong potential for replication in Higher Education.

Keywords: Microsoft Teams; higher education; secretarial; tourism; Spanish

RESUMEN

Introducción: Las transformaciones tecnológicas en la Educación Superior han impulsado la adopción de plataformas digitales como Microsoft Teams, especialmente en áreas como Secretariado y Turismo, donde las habilidades comunicativas y organizativas son cruciales. La integración de entornos virtuales de aprendizaje tiene el potencial de impulsar la enseñanza de lenguas extranjeras, promoviendo metodologías activas centradas en el estudiante.

Objetivo: Analizar cómo la estrategia pedagógica basada en el uso de Microsoft Teams favorece el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes, contribuyendo al desarrollo de competencias relevantes para el mercado laboral, así como identificar limitaciones, retos, preferencias y recomendaciones en su uso.

Métodos: La investigación siguió un enfoque cualitativo de orientación constructivista, centrado en un estudio de caso con 68 estudiantes de los cursos de Secretariado y Turismo. Los datos se recogieron mediante un cuestionario estructurado, con análisis estadístico descriptivo de las respuestas a 15 afirmaciones organizadas en cuatro dimensiones.

Resultados: Los datos revelan percepciones mayoritariamente positivas. Microsoft Teams fue reconocida como una herramienta innovadora que facilitaba el aprendizaje híbrido, promovía el desarrollo de competencias digitales y era bien aceptada por los estudiantes, a pesar de algunas limitaciones técnicas.

Conclusión: La integración de Microsoft Teams favoreció el aprendizaje y la preparación profesional de los estudiantes, y fue percibida como una estrategia pedagógica eficaz con fuerte potencial de replicación en la Educación Superior.

Palabras clave: Microsoft Teams; educación superior; secretariado; turismo; español

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0223e.42080>

INTRODUÇÃO

As rápidas transformações tecnológicas que marcam o mundo atual estão a influenciar, cada vez mais, a forma como se ensina e aprende no Ensino Superior. Neste contexto, o *Microsoft Teams* (MS Teams) tem emergido como uma plataforma versátil, capaz de integrar recursos de comunicação síncrona e assíncrona, armazenamento de ficheiros e colaboração em tempo real.

Em áreas como o Secretariado e o Turismo, que exigem competências voltadas para a comunicação, a organização e o relacionamento interpessoal, a adoção de ferramentas digitais pode impulsionar tanto a qualidade do processo formativo como a empregabilidade dos futuros profissionais.

Atualmente, as competências digitais desempenham um papel estratégico no Ensino Superior. Este conceito é contextualizado na perspetiva europeia (Diário Oficial da União Europeia, 2006) e no quadro da Agenda de Lisboa como uma das oito competências fundamentais: Comunicação na língua materna; Comunicação em línguas estrangeiras; Competências matemáticas e competências em ciência e tecnologia; Competências digitais; Aprender a aprender; Competências sociais e cívicas; Sentido de iniciativa e empreendedorismo; e Consciência cultural.

Neste sentido, as competências digitais são aptidões que os estudantes universitários aprendem através da interação e com diferentes ferramentas digitais. De acordo com (Cobo, 2019), as competências digitais são capacidades e conhecimentos que os estudantes aprendem quando realizam atividades que vão para além da aprendizagem da utilização de uma tecnologia simples ou específica, o que significa que, nos ambientes quotidianos e informais de socialização, podem aprender a procurar, aprender a fazer e aprender a resolver problemas com a utilização das tecnologias.

Uma das várias ferramentas digitais são os chamados ambientes virtuais de aprendizagem, onde os alunos podem socializar a aprendizagem. De acordo com a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico (OCDE, 2015), a conceptualização de um ambiente de aprendizagem é um ambiente construtivista e tradicional, um espaço de interação e comunicação entre professores e alunos.

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (EVA) são ambientes onde o professor cria cenários pedagógicos para ensinar e construir conhecimentos através das tecnologias digitais. No Ensino Superior, uma das plataformas colaborativas é o Microsoft Teams, uma estratégia pedagógica que integra conteúdos, comunicação e avaliação num único espaço virtual (Cedeño & Murillo, 2019). Esta estratégia tem-se revelado particularmente relevante em cursos que exigem competências de comunicação, organização, gestão de informação e adaptação a diferentes contextos, como é o caso do secretariado e do turismo (Córdova et al., 2024).

Este estudo tem como objetivo destacar a importância das metodologias ativas com recurso a tecnologias digitais na promoção da aprendizagem de línguas no Ensino Superior, ao tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e centrado no aluno (García Macías et al., 2024). A investigação visa responder à seguinte pergunta:

- De que forma a estratégia pedagógica adotada no uso do Microsoft Teams se relaciona com o impacto no mercado de trabalho e quais são as principais limitações, desafios, preferências e recomendações encontrados pelos estudantes neste processo?

Com o intuito de explorar o potencial dessas metodologias ativas integrando tecnologias digitais – especificamente o uso do *Microsoft Teams* – foi realizado um estudo com estudantes dos cursos de licenciatura em Secretariado de Administração e em Gestão Turística, Cultural e Patrimonial, pertencentes a uma Instituição de Ensino Superior (IES). A investigação foi conduzida no âmbito de uma experiência pedagógica na área do espanhol como segunda língua estrangeira, pautada pelos seguintes objetivos específicos:

- Avaliar a eficácia da estratégia pedagógica adotada na integração do *Microsoft Teams*, analisando em que medida ela favorece (ou não) o envolvimento e a aprendizagem dos estudantes;
- Investigar como os estudantes percebem a relevância das competências adquiridas através do *Microsoft Teams* para a sua futura atuação profissional, particularmente na área de Secretariado e Turismo;
- Identificar as principais limitações, desafios, preferências e recomendações encontrados na utilização do *Microsoft Teams* e compreender como essas limitações influenciam a experiência formativa dos estudantes.

1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Este estudo, intitulado *Uso do Microsoft Teams na área de Espanhol em Secretariado e Turismo no Ensino Superior*, explora quatro dimensões fundamentais para compreender o potencial do *Microsoft Teams* neste contexto académico: Avaliação da Estratégia Pedagógica, Impacto no Mercado de Trabalho, Limitações e Desafios e Preferências e Recomendações. As questões de investigação incidem sobre a forma como a plataforma está integrada na estratégia pedagógica, a relevância das competências desenvolvidas para o mercado de trabalho, os obstáculos enfrentados na sua utilização e as sugestões de melhoria para otimizar o processo de ensino-aprendizagem. Ao abordar estas dimensões de forma articulada, pretende-se contribuir para um maior entendimento do papel do *Microsoft Teams* na preparação de estudantes de Secretariado e Turismo para as exigências do mercado global.

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0223e.42080>

1.1. Avaliação da Estratégia Pedagógica

A avaliação como estratégia pedagógica diz (Hortigüela et al., 2019) que é um processo lento de reflexão constante, com o objetivo de conseguir uma mudança de atitude perante situações que possam ser problemáticas em ambientes universitários e com os conteúdos que se ensinam na sala de aula. Neste sentido, a avaliação é um instrumento cujo objetivo é melhorar o desempenho académico, as estratégias pedagógicas e a inovação na sala de aula.

A eficácia da utilização das plataformas digitais depende, em grande parte, da forma como a estratégia pedagógica é planeada e implementada (Hernández-Rovalino et al., 2024). Assi, elementos como a interação com os conteúdos, a proposta de atividades colaborativas e a organização dos recursos são essenciais para promover o envolvimento e a motivação dos alunos. Nas áreas de Secretariado e de Turismo, a aplicação de metodologias ativas em conjunto com o *Microsoft Teams* pode, por exemplo, estimular a resolução de problemas em cenários simulados, aproximando a sala de aula das exigências reais do mercado profissional.

A partir do exposto, pode-se reconhecer que as experiências e estratégias de ensino-aprendizagem a partir da aplicação de metodologias ativas em conjunto com o *Microsoft Teams*, geram uma mudança visível no aluno, ou seja, o seu papel como recetor de conhecimento é transformado e ele passa a ser um sujeito mais ativo, capaz de desenvolver um pensamento mais crítico, com análise e reflexão introspectiva no seu trabalho educativo e ao interagir com ambientes virtuais.

1.2. Impacto no mercado de trabalho

Os avanços tecnológicos da última década têm provocado transformações importantes em diferentes sectores, como a educação, a economia e o trabalho, entre outros campos. Estas mudanças tecnológicas alteram significativamente a produção de trabalho, razão pela qual é necessário que os estudantes universitários se apropriem de novas competências digitais.

O mercado de trabalho em Secretariado e Turismo valoriza cada vez mais as competências digitais e a capacidade de colaborar virtualmente (Casas, 2025). Aprofundar a compreensão sobre o impacto do *Microsoft Teams* no desenvolvimento dessas competências torna-se relevante para verificar se os egressos do Ensino Superior estão de facto mais preparados para lidar com as exigências de um mercado global, fortemente marcado pela tecnologia e pelas práticas de comunicação intercultural (CEPAL, 2021).

No caso do Secretariado e do Turismo, estes perfis têm em comum o facto de as empresas terem começado a digitalizar e a alterar processos e modelos de negócio. Por conseguinte, é mais do que essencial incluir competências digitais nas novas ofertas de emprego. A inovação tecnológica não consiste apenas em saber utilizar as ferramentas, mas em inovar para obter vantagens competitivas em relação a outras empresas.

1.3. Limitações e Desafios

No que diz respeito às plataformas digitais, (Mayorga-Ases, 2025) afirma que as barreiras encontradas pelos professores em sala de aula são a má gestão das estratégias pedagógicas com as tecnologias, aliada à constante mudança de recursos tecnológicos, infraestrutura, alfabetização tecnológica, acesso à internet, entre outros. Embora seja evidente que o contexto do Ensino Superior é repleto de desafios, a sua utilização neste nível de ensino traz importantes benefícios e oportunidades para os alunos.

A adoção de plataformas digitais enfrenta ainda diversas limitações, sejam elas de ordem técnica, pedagógica ou relacional (López & González, 2021). Dificuldades de acesso à internet, falta de familiaridade com o ambiente virtual ou mesmo resistência à mudança por parte dos estudantes e docentes são fatores que podem limitar a efetividade do Microsoft Teams (Criollo-Bermeo & Erazo-Álvarez, 2021). Identificar esses desafios permite delinear estratégias de formação e suporte mais adequadas, de modo a maximizar o potencial da plataforma.

1.4. Preferências e Recomendações

Ao analisar como os estudantes percebem e recomendam o uso do *Microsoft Teams*, é possível identificar ajustamentos necessários ao nível das práticas pedagógicas, do design de atividades e do suporte técnico (Lizarro, 2021). As preferências dos estudantes podem orientar melhorias na experiência de aprendizagem, garantindo uma maior adesão e eficácia do uso de ferramentas digitais em diferentes etapas da formação superior.

Nesse sentido, (Mayorga-Ases, 2024) aponta que as tecnologias na educação abrem diversas portas e oportunidades, bem como o desenvolvimento de diferentes habilidades digitais que vão além da adaptação, análise, criatividade, negociação, comunicação, cooperação, para citar algumas. O uso das tecnologias possibilita que o conhecimento transcenda um simples dispositivo curricular e o desloque para novas ações e mundos virtuais.

Como foi abordado em cada aspeto, os estudantes de Secretariado e Turismo deparam-se com diversos desafios e limitações, pelo que a implementação de novas metodologias na sala de aula permite desenvolver novas competências digitais, com o objetivo de gerar conhecimento e criar espaços de aprendizagem.

É evidente que a tecnologia continua a avançar, e que a sua evolução está a ser feita a um ritmo acelerado, diferente do que se pode observar ao nível do ensino superior. No entanto, estas mudanças podem ser uma oportunidade para criar e inovar, bem como para propor possíveis recomendações e alternativas viáveis e sustentáveis em termos de infraestruturas, conectividade, conteúdos e acesso à Internet.

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0223e.42080>

De um modo global, as quatro dimensões estudadas — a Avaliação da Estratégia Pedagógica, o Impacto no Mercado de Trabalho, as Limitações e Desafios e as Preferências e Recomendações — oferecem um quadro abrangente de análise sobre o potencial e os desafios na adoção do *Microsoft Teams* nos cursos das áreas de Secretariado e de Turismo. Espera-se que o presente estudo contribua para a discussão sobre a integração de tecnologias digitais no Ensino Superior, fundamentando práticas que aliem inovação pedagógica e formação de profissionais mais qualificados para o mercado laboral.

2. MÉTODOS

Este trabalho adota uma abordagem qualitativa de orientação construtivista, utilizando o estudo de caso como metodologia principal. A investigação baseia-se na revisão da literatura e na análise interpretativa de dados empíricos obtidos por meio de um questionário estruturado, aplicado no segundo semestre do ano letivo de 2024/2025, após o uso do *Microsoft Teams* na área de Espanhol em Secretariado e Turismo no Ensino Superior durante um ano letivo completo (Van Gend & Zuiderwijk, 2023).

A escolha pela abordagem qualitativa justifica-se pela intenção de explorar em profundidade as percepções dos estudantes relativamente ao uso do *Microsoft Teams*. Embora o problema esteja bem delimitado e bem caracterizado o público-alvo, a amostra é relativamente reduzida, pelo que não há a pretensão de generalizar resultados a uma população mais ampla, no entanto, oferece *insights* sobre o fenómeno em apreço que contribuem para a melhor definição da investigação em competências digitais no Ensino Superior, nomeadamente nas áreas específicas que lhe estão associadas.

É de salientar que a partir da abordagem qualitativa é possível ter uma perspetiva mais ampla do que acontece nas aulas com alunos universitários, a partir da utilização de ferramentas pedagógicas como o Microsoft Teams a interação facilita o desenvolvimento de competências digitais, que favorecem a sua aprendizagem. Através dessa abordagem como investigadores é possível compreender a experiência e reconhecer as estratégias pedagógicas que podem ser incluídas nas aulas e as que podem ser inovadas a partir desse conhecimento subjetivo.

Optar por esta metodologia permite compreender mais profundamente o impacto do uso do *Microsoft Teams* no desenvolvimento das competências por parte de estudantes do Ensino Superior. Além disso, possibilita interpretar o fenómeno em contexto, contribuindo para a sua transformação (Omodon & Dastile, 2023).

2.1 Amostra

A amostra deste estudo é composta por 68 estudantes matriculados nas Unidades Curriculares de Espanhol 2 e 4, pertencentes às licenciaturas em Secretariado de Administração (78 %) e em Gestão Turística, Patrimonial e Cultural (22 %), da Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Lamego – Instituto Politécnico de Viseu (ESTGL-IPV). A análise dos dados sociodemográficos indica uma maior representação do género feminino, que corresponde a 75 % dos inquiridos, enquanto o género masculino representa 25 %. Não foram registadas respostas na categoria “Outro”.

Em relação à idade, a maioria dos participantes situa-se na faixa etária dos 17 aos 24 anos (78 %). As faixas dos 25 aos 29 anos correspondem a 6 %, dos 30 a 39 anos correspondem 1 %, dos 40 aos 49 anos têm uma representação de 10 % cada. Já os grupos dos 50 aos 59 anos têm uma presença mais reduzida, com apenas 4 % cada. Nenhum participante se encontrava com idade superior a 60 anos.

Quanto ao ano de frequência no ensino superior, observa-se que a maioria dos estudantes está no primeiro ano (50 %), enquanto os restantes se distribuem entre o segundo (10 %) e o terceiro ano (40 %). No que diz respeito à modalidade de avaliação escolhida na unidade curricular de Espanhol, a grande maioria optou pela avaliação contínua (83 %), sendo que 17 % escolheram a avaliação final.

A análise da proveniência geográfica, com base na residência, mostra que a maior parte dos estudantes vive na região Norte (50 %), seguida da região Centro (46 %). As regiões do Alentejo e do Algarve apresentam uma participação mais reduzida, com 1 % e 3 %, respetivamente. As Regiões Autónomas da Madeira e dos Açores não tiveram representação. Nenhum dos participantes se encontrava na categoria “Outro”.

2.2 Instrumento de recolha de dados

A opção pela utilização de um questionário deve-se à sua eficácia na recolha de dados sobre diversos fenómenos (Rasool et al., 2020). Este instrumento, desenvolvido pelos próprios investigadores, é composto por 15 questões organizadas da seguinte forma:

- **Parte I:** inclui duas perguntas relacionadas com o consentimento informado;
- **Parte II:** abrange sete questões destinadas à caracterização sociodemográfica dos participantes;
- **Parte III:** é constituída por 15 perguntas de resposta fechada, utilizando uma escala de Likert com os seguintes níveis: “Concordo totalmente”, “Concordo parcialmente”, “Concordo”, “Discordo parcialmente” e “Discordo totalmente”.

As questões desta última secção estão agrupadas em quatro dimensões: Avaliação da Estratégia Pedagógica (4 itens), Impacto no Mercado de Trabalho (3 itens), Limitações e Desafios (4 itens) e Preferências e Recomendações (4 itens).

2.3 Análise estatística

Para a análise dos dados empíricos, as respostas ao questionário foram extraídas da plataforma *MS Forms*, integrada no *Office 365*. Em seguida, foi realizada uma análise descritiva dos dados quantitativos, com recurso ao cálculo de estatísticas descritivas

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0223e.42080>

básicas. Esta análise permitiu interpretar o significado estatístico dos resultados obtidos e destacar as conclusões mais significativas.

3. RESULTADOS

A análise global dos dados obtidos por meio das 15 afirmações permite aferir uma percepção maioritariamente positiva por parte dos estudantes relativamente à integração do Microsoft Teams no contexto do ensino de Espanhol aplicado às áreas de Secretariado e Turismo. De forma transversal, os resultados evidenciam que a estratégia pedagógica adotada contribuiu significativamente para o envolvimento dos alunos e o favorecimento da aprendizagem, destacando-se, em especial, a eficácia da plataforma na promoção de um ambiente híbrido dinâmico e na articulação entre teoria e prática. Além disso, estes resultados estão em consonância com as conclusões de Villacis e Alcívar (2024), que destacam a importância de uma preparação prévia para assegurar a eficácia da implementação de metodologias ativas no Ensino Superior.

A interpretação dos resultados segue a estrutura dos três objetivos definidos na Introdução. A seguir, são apresentados os dados correspondentes ao primeiro objetivo: avaliar a eficácia da estratégia pedagógica adotada na integração do *Microsoft Teams*, analisando em que medida ela favorece (ou não) o envolvimento e a aprendizagem dos estudantes (Tabela 1).

Tabela 1- Resultados da avaliação da eficácia da estratégia adotada na integração do MS Teams

Perguntas Afirmações - Avaliação da Estratégia Pedagógica	Resultados			Análise estatística descritiva					
	Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Concordo	Discordo parcialmente	Discordo totalmente	Média	Mediana	Moda	Desvio padrão
1. A integração do Microsoft Teams foi uma abordagem inovadora no ensino de Espanhol aplicado a Secretariado e Turismo.	26%	26%	40%	4%	3%	3,7	4	3	1
2. A plataforma facilitou a combinação entre teoria e prática em um ambiente de aprendizagem híbrida.	32%	19%	43%	6%	0%	3,8	4	3	1
3. A utilização do Microsoft Teams foi mais eficaz do que métodos tradicionais no desenvolvimento de competências específicas.	29%	15%	44%	9%	3%	3,6	3	3	1,1
4. A estratégia adotada pela UC de Espanhol demonstrou-se alinhada às necessidades do mercado de trabalho atual.	24%	24%	44%	7%	1%	3,6	3	3	1

Fonte: Elaboração própria (2025).

De seguida dão-se a conhecer os resultados referentes ao segundo objetivo: investigar como os estudantes percebem a relevância das competências adquiridas através do Microsoft Teams para a sua futura atuação profissional, particularmente na área de Secretariado e Turismo (Tabela 2).

Tabela 2- Resultados sobre as percepções acerca da relevância das competências adquiridas através do MS Teams para a sua futura atuação profissional

Perguntas Afirmações - Impacto no Mercado de Trabalho	Resultados			Análise estatística descritiva					
	Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Concordo	Discordo parcialmente	Discordo totalmente	Média	Mediana	Moda	Desvio padrão
5. O Microsoft Teams proporcionou um ambiente simulado que reflete desafios reais da profissão na área do Secretariado ou do Turismo.	24%	22%	43%	7%	1%	3,5	3	3	1,0
6. As competências digitais adquiridas durante a UC de Espanhol são essenciais para minha futura atuação profissional.	28%	21%	43%	7%	1%	3,7	3	3	1,0
7. Trabalhar em um ambiente híbrido, como o MS Teams, aumentou a minha preparação para o mercado de trabalho global.	28%	21%	44%	6%	1%	3,7	3	3	1,0

Fonte: Elaboração própria (2025).

Apresentam-se de seguida os resultados referentes ao terceiro objetivo: identificar as principais limitações, desafios, preferências e recomendações encontradas na utilização do Microsoft Teams e compreender como essas limitações influenciam a experiência formativa dos estudantes (Tabela 3 e Tabela 4).

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0223e.42080>

Tabela 3 - Resultados sobre as principais limitações e desafios encontradas na utilização do MS Teams

Perguntas Afirmações - Limitações e Desafios	Resultados			Análise estatística descritiva					
	Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Concordo	Discordo parcialmente	Discordo totalmente	Média	Mediana	Moda	Desvio padrão
8. Senti dificuldades técnicas durante o uso da plataforma que influenciaram a minha experiência de aprendizagem.	10%	15%	40%	25%	10%	2,9	3	3	1,1
9. A formação prévia sobre o uso do Microsoft Teams deveria ter sido mais detalhada para garantir um melhor aproveitamento.	13%	18%	35%	28%	6%	3	3	3	1,1
10. A curva de aprendizagem inicial para utilizar o Microsoft Teams foi desafiadora, mas compensadora.	26%	18%	47%	4%	4%	3,6	3	3	1,1
11. A transição para um ambiente de aprendizagem digital foi suficientemente apoiada pela docente de Espanhol.	46%	15%	38%	1%	0%	4,0	4	5	1,0

Fonte: Elaboração própria (2025).

Tabela 4 - Resultados sobre as principais preferências e recomendações encontradas na utilização do MS Teams

Perguntas Afirmações - Preferências e Recomendações	Resultados			Análise estatística descritiva					
	Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Concordo	Discordo parcialmente	Discordo totalmente	Média	Mediana	Moda	Desvio padrão
12. Prefiro o uso de plataformas como o Microsoft Teams, pois tornam a aprendizagem mais dinâmica.	28%	19%	43%	7%	3%	3,6	3	3	1,1
13. A interação digital com a turma no Microsoft Teams foi tão eficiente quanto seria em aulas presenciais (sem o digital).	28%	12%	41%	15%	4%	3,4	3	3	1,2
14. Recomendaria a integração do Microsoft Teams em unidades curriculares de outras áreas académicas.	28%	16%	35%	13%	7%	3,4	3	3	1,2
15. A experiência no Microsoft Teams superou as minhas expectativas em termos de inovação educativa.	28%	21%	35%	13%	3%	3,6	3	3	1,1

Fonte: Elaboração própria (2025).

4. DISCUSSÃO

Entre as limitações deste estudo, destaca-se o facto de as investigações qualitativas estarem geralmente inseridas em contextos muito específicos, o que dificulta a sua replicação exata e, por consequência, limita a possibilidade de outros investigadores validarem os resultados obtidos. A análise qualitativa, realizada com 68 estudantes de uma Instituição de Ensino Superior, exigiu um investimento significativo de tempo e empenho, especialmente nas fases de recolha de dados, representando um esforço considerável para a condução da investigação.

No que se refere ao primeiro objetivo do estudo, avaliar a eficácia da estratégia pedagógica adotada na integração do *Microsoft Teams*, analisando em que medida ela favorece (ou não) o envolvimento e a aprendizagem dos estudantes, a análise dos dados revela percepções predominantemente positivas por parte dos estudantes.

A primeira afirmação — sobre a integração do Microsoft Teams como uma abordagem inovadora no ensino de Espanhol aplicado a Secretariado e Turismo — obteve uma média de 3,7, com 40% dos estudantes a concordarem e 26% a concordarem totalmente. A mediana 4 e o desvio padrão de 1,0 indicam uma avaliação favorável, embora haja alguma variação nas respostas.

A segunda afirmação, que avaliou se a plataforma facilitou a combinação entre teoria e prática em um ambiente de aprendizagem híbrida, apresentou os resultados mais expressivos. A média de 3,8, a mediana de 4 e a ausência de discordância total mostram uma forte aceitação desta dimensão da estratégia. Com 43% dos estudantes a concordarem e 32% a concordarem totalmente, percebe-se que esta foi a área em que a integração do Microsoft Teams mais contribuiu para a aprendizagem.

Quanto à terceira afirmação — que comparou a eficácia do Microsoft Teams com métodos tradicionais no desenvolvimento de competências específicas —, a média foi de 3,6, com um desvio padrão de 1,1, o mais elevado entre os itens. Apesar de 44% concordarem

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0223e.42080>

com a afirmação, a maior dispersão e os 12% que expressaram discordância parcial ou total revelam percepções mais divididas, sugerindo que nem todos os estudantes perceberam uma superioridade clara em relação aos métodos tradicionais.

Por fim, a quarta afirmação avaliou se a estratégia adotada pela unidade curricular de espanhol estava alinhada às necessidades do mercado de trabalho atual. A média, novamente de 3,6, e o desvio padrão de 1,0 refletem uma avaliação positiva, com 44% dos estudantes a concordarem e 24% a concordarem totalmente. No entanto, a mediana 3 indica que a percepção de alinhamento com o mercado, embora majoritária, não foi tão marcante quanto a dos outros aspetos.

A análise dos resultados relativos ao primeiro objetivo deste estudo — avaliar a eficácia da estratégia pedagógica adotada na integração do Microsoft Teams, analisando em que medida ela favorece o envolvimento e a aprendizagem dos estudantes — revela percepções amplamente positivas. A maioria dos estudantes considerou a abordagem inovadora, destacando o papel da plataforma na promoção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e interativos, o que corrobora a perspectiva de García Macías et al. (2024), segundo a qual as metodologias ativas com suporte digital contribuem para tornar o ensino superior mais centrado no aluno.

A avaliação positiva da integração do Microsoft Teams enquanto ferramenta de articulação entre teoria e prática, sobretudo em ambientes híbridos, também encontra suporte no modelo de ambientes de aprendizagem defendido pela OCDE (2015), que sublinha a importância de espaços construtivistas, colaborativos e interativos. Os dados da segunda afirmação — com média de 3,8 e ausência de discordância total — refletem justamente esse tipo de experiência pedagógica.

Já a comparação entre a eficácia da plataforma e os métodos tradicionais revela percepções um pouco mais divididas, com maior dispersão nas respostas (desvio padrão de 1,1). Essa variação pode ser interpretada à luz de Hernández-Rovalino et al. (2024), que defendem que o sucesso do uso de plataformas digitais depende não apenas da ferramenta, mas da forma como a estratégia pedagógica é desenhada e implementada. Elementos como a clareza dos objetivos, o desenho das atividades e a forma de mediação do professor influenciam fortemente a eficácia percebida.

Quanto à percepção de alinhamento da estratégia com o mercado de trabalho, os dados sugerem uma visão positiva, ainda que menos enfática. Esta leitura está alinhada com os argumentos de Casas (2025) e Córdova et al. (2024), que destacam a necessidade de o Ensino Superior formar profissionais capazes de atuar em contextos digitais e multiculturais, particularmente nas áreas de Secretariado e Turismo. A utilização do Microsoft Teams parece, assim, aproximar-se dessa lógica de preparação, ainda que com margem para aprofundar a conexão entre a experiência educativa e os desafios concretos do mercado profissional.

No que respeita ao segundo objetivo, investigar como os estudantes percebem a relevância das competências adquiridas através do Microsoft Teams para a sua futura atuação profissional, particularmente na área de Secretariado e Turismo, a análise dos dados evidencia também percepções predominantemente positivas por parte dos estudantes.

A quinta afirmação procurou avaliar se o Microsoft Teams proporcionou um ambiente simulado que refletisse os desafios reais da profissão nas áreas do Secretariado e do Turismo. Com 43% dos estudantes a concordarem e 24% a concordarem totalmente, a média obtida foi de 3,5. Embora esta média continue a indicar uma tendência positiva, é a mais baixa entre as três afirmações desta seção, com uma mediana e moda de 3 e um desvio padrão de 1,0. Estes dados sugerem que, embora a maioria dos estudantes reconheça algum grau de realismo profissional proporcionado pela plataforma, essa percepção não é tão forte ou unânime quanto nas outras dimensões avaliadas.

A sexta afirmação centrou-se na importância das competências digitais adquiridas durante a unidade curricular de espanhol para a futura atuação profissional. Com uma média de 3,7, mediana e moda de 3, e desvio padrão de 1,0, observa-se uma valorização clara dessas competências por parte dos estudantes. 43% dos inquiridos concordaram e 28% concordaram totalmente, indicando que a integração digital é percebida como um diferencial relevante para a empregabilidade e adequação às exigências do mundo profissional atual.

A sétima afirmação abordou a preparação para o mercado de trabalho global através da experiência em ambiente híbrido com o Microsoft Teams. Também com uma média de 3,7, a resposta dos estudantes mostra uma avaliação positiva. 44% concordaram e 28% concordaram totalmente, reforçando a ideia de que a vivência com ferramentas digitais e metodologias híbridas contribui significativamente para o desenvolvimento de competências adaptáveis a contextos globais.

No que se refere ao segundo objetivo — analisar a percepção dos estudantes quanto à relevância das competências adquiridas através do Microsoft Teams para a sua futura atuação profissional —, os resultados voltam a indicar uma tendência positiva. As médias entre 3,5 e 3,7 demonstram que os estudantes reconhecem o valor formativo da plataforma, especialmente no desenvolvimento de competências digitais, comunicacionais e de adaptação a contextos híbridos e globais. Esta percepção confirma o que é referido por Cobo (2019), ao destacar que as competências digitais não se limitam ao domínio técnico de ferramentas, mas englobam a capacidade de resolver problemas, comunicar e colaborar em ambientes digitais.

Ainda que a percepção de simulação realista de cenários profissionais tenha sido a mais moderada (média de 3,5), isso pode indicar a necessidade de reforçar o vínculo entre os conteúdos pedagógicos e a prática profissional autêntica. No entanto, a valorização das competências digitais como diferenciais para a empregabilidade confirma a relevância estratégica destas aprendizagens, em consonância com as diretrizes da Agenda de Lisboa (Diário Oficial da União Europeia, 2006) e os relatórios da CEPAL (2021), que apontam as competências digitais como essenciais para a competitividade no mercado de trabalho.

No que concerne ao terceiro objetivo, identificar as principais limitações, desafios, preferências e recomendações encontradas na utilização do Microsoft Teams e compreender como essas limitações influenciam a experiência formativa dos estudantes, a análise de dados demonstra igualmente percepções predominantemente positivas por parte dos estudantes.

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0223e.42080>

A oitava afirmação avaliou se os estudantes enfrentaram dificuldades técnicas que influenciaram negativamente a experiência de aprendizagem. Os resultados mostram que 40% dos inquiridos concordaram com esta afirmação, enquanto 25% discordaram parcialmente e 10% discordaram totalmente. A média foi de 2,9 — a mais baixa entre todas as afirmações analisadas —, com mediana e moda de 3, e um desvio padrão de 1,1. Estes dados revelam uma divisão significativa de percepções, com parte dos estudantes a admitir impacto das dificuldades técnicas, embora a maioria tenha mantido uma opinião neutra ou apenas moderadamente crítica. Em geral, o impacto técnico foi percebido, mas não de forma generalizada ou severa.

Na nona afirmação, que aborda a necessidade de uma formação prévia mais detalhada sobre o uso do Microsoft Teams, 35% concordaram, 18% concordaram parcialmente e 28% discordaram parcialmente. A média foi de 3,0, com mediana e moda de 3, e desvio padrão de 1,1, refletindo novamente uma divisão de opiniões. Embora haja reconhecimento de que uma preparação mais sólida poderia ter beneficiado o aproveitamento da ferramenta, muitos estudantes consideraram a formação recebida como suficiente.

A décima afirmação avaliou se a curva de aprendizagem inicial, embora desafiadora, foi compensadora. Esta foi mais bem recebida: 47% dos estudantes concordaram, 26% concordaram totalmente, e apenas 4% discordaram totalmente. A média foi de 3,6, com mediana 3, moda 3 e desvio padrão de 1,1. A maioria reconheceu que, apesar de exigente, a adaptação ao uso do Microsoft Teams trouxe benefícios percebidos, mostrando uma resiliência positiva ao processo de transição digital.

A décima primeira afirmação considerou se a transição para um ambiente de aprendizagem digital foi suficientemente apoiada pela docente. Aqui, 46% dos estudantes concordaram totalmente, 38% concordaram, e não houve discordâncias expressivas. A média foi de 4,0 — a mais alta da tabela —, com mediana 4, moda 5 e desvio padrão de 1,0. Esses dados apontam para um forte reconhecimento do papel de suporte e orientação da docente, fator-chave para o sucesso da transição pedagógica.

A décima segunda afirmação avaliou se os estudantes preferem o uso de plataformas como o Microsoft Teams por tornar a aprendizagem mais dinâmica. Os dados mostram que 43% concordaram, 28% concordaram totalmente e apenas 10% apresentaram algum grau de discordância. A média foi de 3,6, com mediana e moda de 3, e desvio padrão de 1,1. Estes resultados apontam para uma tendência clara de preferência pelo uso da plataforma, reconhecida como promotora de maior dinamismo nas práticas pedagógicas.

Na décima terceira afirmação, que questionou se a interação digital com a turma foi tão eficiente quanto a presencial, os resultados foram um pouco mais equilibrados. Embora 41% tenham concordado e 28% concordado totalmente, 15% discordaram parcialmente e 4% discordaram totalmente, resultando numa média de 3,4, com um desvio padrão mais elevado (1,2). Isso revela que nem todos os estudantes percebem a interação digital como equivalente à presencial, havendo maior dispersão de opiniões sobre este aspeto específico.

A décima quarta afirmação procurou medir a disposição dos estudantes em recomendar a integração do Microsoft Teams em outras áreas académicas. Com 35% de concordância e 28% de concordância total, a média permaneceu em 3,4, com mediana 3, moda 3 e desvio padrão de 1,2. Estes dados indicam uma disposição favorável, embora moderada, à expansão do uso da plataforma, revelando que, apesar da aceitação positiva, pode haver reservas dependendo do contexto ou área disciplinar.

Por fim, a décima quinta afirmação avaliou se a experiência no Microsoft Teams superou as expectativas dos estudantes em termos de inovação educativa. Os dados foram positivos, com 35% a concordarem e 28% a concordarem totalmente, uma média de 3,6, mediana e moda de 3, e desvio padrão de 1,1. Isso mostra que a estratégia foi percebida como inovadora e acima das expectativas por parte de muitos estudantes, confirmando o valor pedagógico da abordagem adotada.

Relativamente ao terceiro objetivo — identificar limitações, desafios, preferências e recomendações no uso da plataforma —, os dados evidenciam que, embora algumas dificuldades técnicas tenham sido relatadas (média de 2,9), estas não comprometeram a experiência global dos estudantes. A curva de aprendizagem foi percebida como exigente, mas compensadora, e a atuação da docente foi amplamente valorizada, com a mais alta média (4,0) entre todas as afirmações. Tal resultado reforça os apontamentos de Mayorga-Ases (2025) e López & González (2021), que destacam o papel do apoio pedagógico e da mediação docente como fatores críticos para o sucesso da adoção de tecnologias no Ensino Superior.

A preferência dos estudantes pelo uso de plataformas digitais — por dinamizarem o processo de ensino-aprendizagem — e a percepção de que a experiência com o Microsoft Teams superou as suas expectativas reforçam a relevância desta ferramenta como elemento integrador entre inovação pedagógica e prática profissional. Nesse sentido, as recomendações apontadas pelos estudantes estão em linha com o que Lizarro (2021) e Mayorga-Ases (2024) sugerem, na medida em que é necessário ajustar continuamente as práticas pedagógicas, fortalecer o suporte técnico e promover experiências digitais significativas, que favoreçam a construção de competências transversais como colaboração, criatividade e pensamento crítico.

Em síntese, os resultados das quatro dimensões analisadas — eficácia pedagógica, impacto profissional, limitações e preferências — reforçam o entendimento de que a integração do Microsoft Teams representa uma estratégia pedagógica promissora, especialmente em áreas como Secretariado e Turismo, onde a comunicação, a gestão da informação e a adaptabilidade são fundamentais. Estes dados corroboram o potencial dos ambientes virtuais de aprendizagem como espaços de inovação educativa, tal como defendido por Cedeño e Murillo (2019), ao proporcionarem cenários formativos mais alinhados com as exigências do século XXI.

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0223e.42080>

CONCLUSÃO

O objetivo central deste estudo foi analisar de que forma as metodologias ativas integrando tecnologias digitais, nomeadamente a estratégia pedagógica adotada baseada no uso do Microsoft Teams se relaciona com o impacto no mercado de trabalho e quais são as principais limitações, desafios, preferências e recomendações encontrados pelos estudantes neste processo. A investigação envolveu estudantes que frequentam unidades curriculares na área do Espanhol de licenciaturas em Secretariado de Administração e em Gestão Turística, Cultural e Patrimonial, inseridos numa prática pedagógica inovadora nas aulas de Espanhol. Os resultados desta investigação confirmam de forma significativa que as metodologias ativas mediadas pelo digital contribuem para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente, interativo e centrado no aluno. Apesar de terem sido apontadas algumas limitações — como dificuldades técnicas pontuais e a necessidade de uma formação prévia mais sólida —, estas não comprometeram o valor global da experiência. Pelo contrário, a curva de aprendizagem foi considerada exigente, mas enriquecedora, e o apoio prestado pela docente revelou-se um fator determinante para a adaptação bem-sucedida ao ambiente digital.

Assim, no âmbito do primeiro objetivo de investigação, avaliar a eficácia da estratégia pedagógica adotada na integração do *Microsoft Teams*, analisando em que medida ela favorece (ou não) o envolvimento e a aprendizagem dos estudantes, conclui-se que, em termos globais, a análise dos dados indica que a estratégia pedagógica adotada na integração do Microsoft Teams foi, em geral, eficaz, especialmente ao promover uma abordagem inovadora e facilitar a aprendizagem híbrida, com forte integração entre teoria e prática. Embora haja alguma resistência quanto à comparação com métodos tradicionais e ao alinhamento com o mercado de trabalho, as médias de todas as afirmações estão acima do ponto médio da escala, com predominância de respostas positivas. Assim, conclui-se que a integração do Microsoft Teams favoreceu o envolvimento e a aprendizagem dos estudantes, sendo percebida como uma ferramenta pedagógica útil, inovadora e alinhada com as demandas contemporâneas de ensino.

No tocante ao segundo primeiro objetivo de investigação, investigar como os estudantes percebem a relevância das competências adquiridas através do *Microsoft Teams* para a sua futura atuação profissional, particularmente na área de Secretariado e Turismo, concluiu-se que a análise global dos dados revela que a estratégia pedagógica adotada na integração do Microsoft Teams foi eficaz em promover o envolvimento dos estudantes e fomentar a aprendizagem, particularmente no que diz respeito à articulação entre teoria e prática em ambientes híbridos. Os estudantes também reconheceram o valor da experiência digital na sua formação profissional, ainda que com variações na intensidade dessa percepção conforme os diferentes aspetos avaliados.

Além disso, a utilização do Microsoft Teams mostrou-se relevante tanto para o desenvolvimento de competências específicas como para a preparação para um mercado de trabalho cada vez mais digital e globalizado. Em síntese, a estratégia adotada contribuiu de forma positiva para os objetivos de aprendizagem e para a empregabilidade futura dos estudantes, validando a integração tecnológica como recurso pedagógico valioso no ensino superior.

Quanto ao terceiro objetivo, identificar as principais limitações, desafios, preferências e recomendações encontrados na utilização do *Microsoft Teams* e compreender como essas limitações influenciam a experiência formativa dos estudantes, concluiu-se que a análise das limitações e desafios associados à integração do Microsoft Teams revela uma experiência globalmente positiva, embora com ressalvas.

Embora algumas dificuldades técnicas tenham sido relatadas, estas não comprometeram de forma significativa a aprendizagem. A necessidade de uma formação mais aprofundada sobre a plataforma foi sugerida por parte dos estudantes, mas sem gerar consenso. Por outro lado, a curva de aprendizagem foi percebida como desafiadora, porém produtiva, e o apoio docente destacou-se como um elemento central de sucesso, sendo fortemente valorizado. Assim, pode concluir-se que, apesar dos obstáculos naturais de adaptação tecnológica, os desafios enfrentados foram em grande parte superados e transformados em experiências formativas enriquecedoras.

Adicionalmente a análise dos dados também permite concluir que os estudantes manifestaram uma atitude geralmente positiva e favorável à utilização do Microsoft Teams, reconhecendo-o como uma ferramenta que dinamiza a aprendizagem e contribui para a inovação educativa. Apesar de algumas reservas quanto à equivalência da interação digital em comparação com o ambiente presencial, a maioria está aberta à recomendação e expansão do uso da plataforma em outros contextos académicos. A experiência foi, para muitos, superior às expectativas, reforçando a ideia de que a integração digital bem estruturada pode ser eficaz, valorizada e replicável em diferentes áreas do ensino superior.

Os resultados desta investigação evidenciam claramente que, no que diz respeito ao desenvolvimento profissional, os estudantes reconhecem a importância das competências digitais adquiridas. Demonstraram, ainda, compreender o potencial do Microsoft Teams para simular contextos profissionais reais e para os preparar de forma mais eficaz para um mercado de trabalho globalizado.

Por fim, as preferências e recomendações expressas indicam abertura à continuidade e expansão do uso da plataforma em outras unidades curriculares, refletindo a sua aceitação como ferramenta educativa inovadora. Este panorama geral permite introduzir, de forma estruturada, a apresentação e interpretação pormenorizada dos resultados por dimensão analisada.

Com base nos resultados obtidos, é possível identificar diversas direções promissoras para investigações futuras sobre a integração do Microsoft Teams nas práticas pedagógicas no ensino de línguas estrangeiras. Em primeiro lugar, seria pertinente realizar

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0223e.42080>

estudos longitudinais que acompanhem o impacto do uso contínuo da plataforma no desenvolvimento das competências linguísticas dos estudantes, permitindo avaliar de forma mais aprofundada os efeitos da mediação digital ao longo do tempo.

Outra vertente interessante consiste na comparação entre diferentes modalidades de ensino — presencial, híbrida e totalmente online —, analisando-se o desempenho, a motivação e o grau de participação dos alunos em cada contexto, com especial atenção à eficácia da plataforma na promoção de aprendizagens significativas. A investigação sobre a interação digital também merece destaque, nomeadamente no que diz respeito ao desenvolvimento da oralidade e da competência comunicativa, sobretudo em atividades colaborativas promovidas por ferramentas como videoconferências, chats e trabalho em equipa.

Além disso, futuros estudos podem centrar-se na análise da eficácia de funcionalidades específicas do Microsoft Teams, como quizzes, partilhas de ecrã, espaços de feedback e canais de comunicação, procurando compreender quais têm maior impacto na aprendizagem de línguas estrangeiras. Neste âmbito, torna-se igualmente relevante explorar a perspetiva dos docentes, investigando como planeiam, organizam e gerem as suas práticas pedagógicas no ambiente digital, bem como as dificuldades enfrentadas e as estratégias adotadas para superá-las.

A formação de professores surge como outra linha de investigação essencial, considerando a necessidade de preparar futuros profissionais para uma prática pedagógica digital eficaz e inovadora. Assim, estudos que abordem a integração de competências digitais na formação inicial de professores de línguas podem contribuir para o desenvolvimento de práticas mais ajustadas às exigências do ensino contemporâneo.

Por fim, vale a pena aprofundar o estudo da inclusão e acessibilidade no ensino de línguas mediado por tecnologia, avaliando como diferentes perfis de estudantes — incluindo aqueles com dificuldades tecnológicas ou necessidades educativas especiais — experienciam a aprendizagem num ambiente como o Microsoft Teams. Também seria relevante analisar de que forma esse ambiente digital favorece (ou limita) a exposição dos alunos a elementos culturais da língua-alvo, contribuindo para o desenvolvimento da consciência intercultural.

Estas linhas de investigação, derivadas dos resultados obtidos, poderão enriquecer o debate académico e prático sobre a integração pedagógica de tecnologias digitais no ensino de línguas estrangeiras, promovendo abordagens mais eficazes, inclusivas e ajustadas às realidades atuais e futuras da educação.

CONTRIBUIÇÃO DOS AUTORES

Conceptualização, I.C., B.P., M.M., C.L., R.S., F.A. e M.M.; tratamento de dados, I.C., C.L., R.S. e M.M.; análise formal, I.C., B.P., M.M., C.L., R.S., F.A. e M.M.; investigação, I.C., B.P. e M.M.; metodologia, I.C., B.P., M.M., C.L., R.S., F.A. e M.M.; administração do projeto, I.C., B.P., M.M., C.L., R.S., F.A. e M.M.; recursos, I.C., B.P., M.M., C.L., R.S., F.A. e M.M.; programas, I.C., B.P., M.M., C.L. e R.S.; supervisão, I.C., B.P., M.M., C.L., R.S. e F.A.; validação, I.C., B.P., M.M., C.L., R.S. e F.A.; visualização, I.C., B.P., M.M., C.L., R.S., F.A. e M.M.; redação — preparação do rascunho original, I.C., B.P. e M.M.; redação — revisão e edição, I.C., M.M., R.S. e F.A.

CONFLITO DE INTERESSES

Os autores declaram não existir conflito de interesses.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Casas Miranda, R. J. M., Nolasco Valenzuela, J. S., & Crispín Sánchez, I. (2024). Microsoft Teams para el fortalecimiento de competencias digitales en la enseñanza de desarrollo web: una perspectiva universitaria. *Revista InveCom*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10950413>
- Cedeño Romero, EL, & Murillo Moreira, JA (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4 (1), 119-128. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2021). La libre competencia en la era digital y la pospandemia. CEPAL. <https://shre.ink/778Y>
- Cobo, C. (2019). Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanías para nuevos entornos. *Revista Mexicana De Bachillerato a Distancia*, 11(21). <https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2019.21.68214>
- Córdova Esparza, Diana Margarita, Romero González, Julio Alejandro, López Martínez, Rocío Edith, García Ramírez, María Teresa, & Sánchez Hernández, Dulce Carolina. (2024). Desarrollo de competencias digitales docentes mediante entornos virtuales: una revisión sistemática. *Apertura*, 16(1), 142-161. <https://doi.org/10.32870/ap.v16n1.2489>
- Criollo-Bermeo, M., & Erazo-Álvarez, C. (2021). Teams como plataforma educativa en pandemia: retos y propuestas. *Cienciamatria*, 7(3), 313-333. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i3.582>
- Diario Oficial de la Unión Europea. (2006). *Recomendación del parlamento europeo y del consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. <https://shre.ink/7786>

DOI: <https://doi.org/10.29352/mill0223e.42080>

- García Macías, E., López Vázquez, A., & Herrero Fernández, D. (2024). Metodologías activas y aprendizaje significativo en el aula universitaria. *Revista de Educación Superior e Innovación*, 9(1), 34–51.
- Hernández-Rovalino, Liset Rosalva, Orrala-Lino, Jennifer Paola, Arroba-Cuesta, Rosa Amelia, & Sánchez-Balcázar, Roberth Alfredo. (2023). Impacto de la plataforma virtual Teams en la gestión de entornos digitales de docentes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(Supl. 1), 390-416. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i1.2799>
- Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, Á., y González-Calvo, G. (2019). Pero... ¿A qué nos referimos realmente con la evaluación formativa y compartida?: Confusiones habituales y reflexiones prácticas. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(1), 13-27. <https://doi.org/10.15366/riee2019.12.1.001>
- Lizarro Guzmán, N. (2021). Microsoft Teams como LMS en la educación superior virtual. *Revista Compás Empresarial*, 12(32), 58–75. <https://doi.org/10.52428/20758960.v11i32.61>
- López Espinosa, José Ricardo, & González Bello, Edgar Oswaldo. (2021). Educación superior, innovación y docencia: Alcances y limitaciones de la virtualidad como estrategia institucional. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(23). <https://doi.org/10.23913/ride.v12i23.1051>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OECD). (2015). *Competências para o progresso social: O poder das competências socioemocionais* (versão em português). OECD Publishing. <https://shre.ink/778a>
- Omodan, B. I., & Dastile, N. P. (2023). Analysis of participatory action research as a decolonial research methodology. *Social Sciences*, 12(9), 507. <https://doi.org/10.3390/socsci12090507>
- Martínez Ordoñez, M. P., Rodríguez Medina, K. E., Guapizaca Morocho, M. J., & Pintado Paltán, E. M. (2024). La Evaluación como Herramienta en el Proceso Enseñanza Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13107
- Mayorga-Ases, M., Tagua-Moyolema, A., Muyulema-Muyulema, D., & Velastegui-Hernández, R. (2024). Estudio sobre la implementación de metodologías activas en la educación superior: Beneficios y desafíos. *593 Digital Publisher CEIT*.
- Mayorga-Ases, M., Martínez-Pérez, S., Cosquillo-Chida, J., & Altamirano-Carrasco, R. (2025). El uso de plataformas de aprendizaje online: ventajas y desafíos para los Docentes. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1-2). <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.3071>
- Rasool, S. F., Wang, M., Zhang, Y., & Samma, M. (2020). Sustainable work performance: The roles of workplace violence and occupational stress. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(912). <https://doi.org/10.3390/ijerph17030912>
- Van Gend, T., & Zuiderwijk, A. (2023). Open research data: A case study into institutional and infrastructural arrangements. *Journal of Librarianship and Information Science*, 55(3), 782–797. <https://doi.org/10.1177/09610006221101200>
- Villacis Zambrano, L. M., & Alcívar Vera, V. E. (2024). Aplicación de las Técnicas didácticas en el proceso de aprendizaje significativo en educación: Application of Didactic Techniques in the Meaningful Learning Process in Education. *Revista Scientific*, 9(31), 208–229. <https://shre.ink/77DX>