



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2025,  
Volumen 9, Número 2.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2)

## **ENTORNOS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS CON MICROSOFT TEAMS**

**VIRTUAL ENVIRONMENTS IN ENGLISH LANGUAGE  
LEARNING WITH MICROSOFT TEAMS**

**Braulio De la Cruz Sanchez**

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

**Nelly del Carmen Córdova Palomeque**

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.17386](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17386)

## Entornos virtuales en el aprendizaje del inglés con Microsoft Teams

**Braulio De la Cruz Sanchez<sup>1</sup>**[delacruzsanchezbraulio721@gmail.com](mailto:delacruzsanchezbraulio721@gmail.com)<https://orcid.org/0009-0006-1850-5105>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

**Nelly del Carmen Córdova Palomeque**[nelly.cordova.palomeque@gmail.com](mailto:nelly.cordova.palomeque@gmail.com)<https://orcid.org/0000-0003-4604-4722>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

### RESUMEN

En este artículo se explora las diversas formas que tiene Microsoft teams como herramienta didáctica en el aprendizaje de una segunda lengua y la influencia que ha tenido para motivar a los docentes y alumnos a seguir usándola como plataforma educativa. El objetivo de esta investigación es analizar a través de la experiencia y la documentación, la utilidad que se ha encontrado para implementar y mejorar las habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua en un entorno virtual; El método que se aplicó fue mixto con los instrumentos de entrevistas, encuestas, análisis de documentos y diarios de campo. Como parte de la investigación, se pudo percibir el gran impacto que tiene en el ambiente educativo, en la evaluación docente y el alumno, en la forma de enseñar utilizando todas las aplicaciones y herramientas llevando al diseño de clases más atractivas y haciendo un aprendizaje significativo y permanente. El estudio se llevó a cabo en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco en la División Académica de Educación y Artes con alumnos de la Lic. En Idiomas en el periodo del 2021 al 2024.

**Palabras clave:** microsoft teams, herramientas educativas, aprendizaje de una segunda lengua, habilidades, entornos virtuales

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [delacruzsanchezbraulio721@gmail.com](mailto:delacruzsanchezbraulio721@gmail.com)

# Virtual environments in English language learning with Microsoft Teams

## ABSTRACT

This article explores the various forms that Microsoft teams have as a didactic tool in the learning of a second language and the influence it has had to motivate teachers and students to continue using it as an educational platform. The objective of this research is to analyse through experience and documentation, the usefulness that has been found to implement and improve skills in the teaching-learning process of a second language in a virtual environment; The method applied was mixed with the instruments of interviews, surveys, document analysis and field diaries. As part of the research, it was possible to perceive the great impact it has on the educational environment, on teacher and student evaluation, on the way of teaching using all the applications and tools leading to the design of more attractive classes and making meaningful and permanent learning. The study was carried out at the Universidad Juárez Autónoma de Tabasco in the Academic Division of Education and Arts with students of the bachelor's degree in Languages in the period from 2021 to 2024.

**Keywords:** microsoft teams, educational tools, second language learning, skills, virtual environments

*Artículo recibido 13 marzo 2025  
Aceptado para publicación: 19 abril 2025*



## INTRODUCCIÓN

La plataforma Microsoft teams es una herramienta útil para los entornos educativos, es la forma en que los profesores intercambian información y experiencias con sus alumnos, escriben avisos importantes respecto a las clases y pueden utilizar un sin fin de aplicaciones relacionadas con la formación educativa. Algunas de las dificultades que tenía la plataforma era que no detallaban de forma clara las herramientas de la asignación de tareas, problemas técnicos al momento de las clases a distancia y asimismo para presentar un trabajo de tal manera esto se pudo percibir a través de la experiencia de los profesores de la lic. En idiomas.

Cabe mencionar que muchos profesores tenían diferentes percepciones, positivas y negativas, en el uso de la plataforma, algunas de las ideas positivas describían la utilidad y eficacia para enviar trabajos y tener buena comunicación con los alumnos. Por otra parte, entre las cosas negativas eran que, al no conocer las herramientas de la plataforma, tenían errores comunes, por ejemplo, cuando encendían la cámara estaba negra, el sonido era estático, el micrófono no funcionaba o se les congelaba y por lo tanto era mucha dificultad para enseñar a los alumnos en sus clases pero que al final pudieron tener buena capacitación para usarse de buena manera la plataforma Microsoft Teams.

### **Marco Teórico:**

Microsoft Teams es una plataforma educativa que dispone de herramientas, enfatizando en la conexión sincrónica, al igual sirve para hacer actividades creativas y la seguridad e integración con las aplicaciones de Microsoft Office 365 que, a su vez, permiten su unificación en el ámbito académico a través de estrategias colaborativas e interactiva con posibilidades de seguimiento sobre el progreso de los contenidos temáticos y resultados de aprendizaje.

Esta nuevas funcionalidades y actualizaciones son constantes en Microsoft que permiten a los usuarios de Teams contar siempre con la última versión disponible y accesible. De modo que, tanto el docente y estudiante, requiere un mayor reto de saber cómo utilizarla para mejorar, potenciar y alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje en la modalidad virtual (Fernández Vargas y Villalobos, 2019).

El Chat de Microsoft Teams asegura una interacción fluida y comunicativa entre miembros de la plataforma en diferentes rubros y dispositivos de forma grupal o privado. Para permitir la rigidez de esta



plataforma educativa, logrando acercamientos más efectivos con reacciones y expresiones de estados de ánimos en los estudiantes en el aprendizaje del inglés (Arrieta, Aguas, Villegas y Buelvas, 2019, p.6).

Por otra parte, el aprendizaje a distancia se ha realizado cada vez más a través de lo que se conoce como LMS (Learning Management System) el cual promueve el aprendizaje mediante las plataformas de aprendizaje que proveen distintas posibilidades de interacción y aprendizaje que debe estar en coordinación con el rol orientador del docente, aparte el protagonismo que tenga y el conocimiento que influye desde distintas fuentes y por diversos medios, de manera tal que quien aprende no se limita a hacerlo de manera memorística, sino a aprender de forma autogestionaria con la guía del docente y a partir del uso apropiado de los recursos tecnológicos disponibles (Alcoceba, 2013).

Microsoft teams en el entorno virtual no solo ha servido en el aprendizaje del inglés en las clases a distancia al contrario también se usó para la producción oral en las clases de inglés para que los estudiantes tengan un aprendizaje colaborativo, es decir, que se construyó en base a las ideas de enseñanza de los profesores. Por su parte, Torres y Moreno (2007), nos menciona que un entorno de aprendizaje basado en las Tecnologías de la Información y Comunicación se requiere de diseño pedagógico y la selección de herramientas tecnológicas, para que los estudiantes se apropien del conocimiento que desean alcanzar. Con esto quiero decir que la expresión oral es una habilidad que representa un desafío en la enseñanza del inglés ya que para eso necesitan actividades académicas que combinen ambos miembros incluso con las herramientas educativas tecnológicas a fin de contribuir con la fluidez y la pronunciación al hablar.

El proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés posee carácter relacional a fin central es facilitar la intercomunicación entre el estudiante y los orientadores para favorecer a través de la intuición y del razonamiento, un acercamiento comprensivo de las ideas a través de los sentidos -dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y racionalidad-, (Fainholc, 2004, p. 3)

La plataforma Microsoft también se implementó para las clases de inglés de manera moderada y que brindo apoyo a muchos profesores y estudiantes. Según Fernández (2009), nos menciona que el uso de LMS (Learning Management System) para impartir asignaturas de modo híbrido (con componentes en línea y a distancia tradicional) o totalmente virtual (asignaturas que se desarrollan completamente en



entornos virtuales), no obstante, al contar con las nuevas herramientas se adquiere el reto de saber cómo utilizarlas de manera que realmente mejoren la enseñanza y el aprendizaje.

Según Lonngi (2012), el DI (diseño instruccional) se define como un proceso sistémico, planificado y organizado para presentar el contenido educativo y llevar a cabo cursos virtuales. En efecto, su desarrollo se generan dos niveles, el nivel macro (producción de secuencia didáctica-organizar la información de la asignatura de forma lógica y clara) y; el nivel micro (desarrollo de guías didácticas por unidades temáticas).

Microsoft Teams ha creado un mundo nuevo en el aprendizaje del inglés y que ha hecho que tenga más conocimiento en los docentes. Como plantean Jiménez, Pueo y Penichet (2019), que el uso e implementación de plataformas virtuales educativas, en los diferentes niveles, suponen una ventaja con respecto al modelo de enseñanza tradicional, pero ofrece mayores posibilidades en la educación superior, incorporando metodologías activas y participativas.

El uso de esta plataforma de Teams, el maestro no pasa desapercibido, sino que actúa como asesor en el contexto que ayuda al estudiante de esta pero que algunos se sienten desmotivados por la apoyo y retroalimentación que reciben en las clases a distancia. “En otras palabras, aplicando esto a los medios en general, de nada sirve el medio y todo su potencial (sistema simbólico, sistema de procesamiento, capacidad expresiva y pertinencia pedagógica) si no se es capaz de implementar un buen método y un ambiente de aprendizaje significativo” (Salas y Umaña, 2011, p. 21)

Teams tiene muchas funcionalidades y herramientas, en lo particular son de interés en el ámbito educativo especialmente en la ujat, por lo cual (profesores y estudiantes) tienen:

- Disponibilidad: en Android, iOS, Chrome, entre otros.
- Accesibilidad: desde su versión web, escritorio, o dispositivo móvil (24/7), permitiendo realizar un trabajo de manera flexible según las condiciones y necesidades del usuario.
- Desplazamiento: a partir de barra de botones que pueden navegar a diferentes horas.
- Seguridad y cumplimiento: debe cumplir con las normativas que Microsoft tiene en sus diferentes aplicaciones y que permite a los usuarios tener una mayor protección en sus datos al iniciar sesión.



Está conformada con grupos de Microsoft 365, Microsoft Graph y con la misma seguridad, cumplimiento y capacidad de administración de nivel empresarial para garantizar el mejor rendimiento.

Una clase virtual es un espacio online de aprendizaje, que tiene como objetivo recrear la enseñanza presencial, sin la necesidad de tener a los alumnos en el mismo lugar. Se pretende mantener un nivel de interacción similar al de una clase presencial a pesar de sus diferencias.

Las herramientas que están vinculadas a teams son algunas herramientas que tiene la misma plataforma: Teams Toolkit facilita la introducción al desarrollo de aplicaciones para Teams, El generador de Yeoman o YoTeams le permite crear aplicaciones de Teams mediante TypeScript y JavaScript que es editor que tiene dependencia externas o en línea, la otra es CLI de TeamsFx es una interfaz de línea de comandos basada en texto que acelera el desarrollo de aplicaciones de Teams y por último el Portal para desarrolladores para Teams es la herramienta principal para configurar, distribuir y administrar las aplicaciones de Teams. Con el Portal para desarrolladores, puede crear un manifiesto de aplicación básico.

## **METODOLOGÍA**

El enfoque mixto es una metodología de investigación que combina elementos de los enfoques cualitativo y cuantitativo. Este enfoque permite obtener una comprensión más completa de un fenómeno, ya que integra tanto los datos numéricos (cuantitativos) como las interpretaciones detalladas y el (cualitativo) sirve para expresar opiniones en una respuesta clara y precisa de este tema.

Al emplear el enfoque mixto, se pueden explorar patrones generales y profundizar en aspectos específicos del tema de estudio, proporcionando una perspectiva más amplia y compleja. por se basa en la plataforma específicamente Microsoft Teams y pueden mejorar o afectar el aprendizaje del inglés en las clases en línea o presencial, y como puede ayudar a los docentes y estudiantes a interactuar mejor cada día al facilitar la enseñanza y el aprendizaje con contenido, aplicaciones y herramientas en un solo lugar, además que puede ser una herramienta eficaz para el aprendizaje del inglés.

La técnica que se uso fue un cuestionario que se utiliza para recoger datos cuantitativos y pueden obtener una información sobre el tema que se está hablando, de igual manera ayuda a los patrones y tendencias.

También se enfoca en entrevistas y discusiones que son cualitativas, aparte de proporcionar una visión



profunda en las experiencias, opiniones, etc. Al igual que la observación es importante porque pueden registrar comportamientos en un contexto determinado.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El instrumento principal de esta investigación fue un cuestionario, además es uno de los más comunes en el enfoque mixto que puede incluir tanto preguntas cerradas, preguntas abiertas y preguntas con opciones múltiples que facilitan la atribución de respuestas, a su vez tener obtención de estadísticas de los participantes que expresan sus opiniones y comentarios detallados sobre la utilización de la plataforma, para lo cual se discutieron las opiniones en diferentes tipos de problema y como lo fueron adaptando en el entorno educativo para que pueda analizarse con base a los resultados de dicho instrumento. Este cuestionario fue respondido por 24 alumnos y 11 profesores, de los cuales los estudiantes son de 4 y 5 semestre y los docentes son de todos los semestres de la Lic. En idiomas.

### Análisis de datos:

#### A. En esta tabla se muestra lo siguiente:

---

Puntos de vista sobre lo positivo y negativo de la plataforma de Microsoft teams

¿Cuáles son las ventajas y - uso de la tecnología para evitar consumo de papel.  
desventajas de usar Microsoft - se requiere internet  
teams?

¿Cómo impacta Microsoft Teams en - Sobre todo, en la motivación de los estudiantes,  
la enseñanza del inglés? de manera negativa. Sin embargo, existen ventajas que  
aporta la plataforma, como una mayor autonomía en el  
aprendizaje.

- Es una buena herramienta para combinar una  
clase con muchos recursos tecnológicos de fácil acceso  
a teams.

---

En esta tabla se observa de como el cuestionario que se les aplico tanto estudiantes como profesores, tienen diferentes puntos de vista (positiva/negativa) sobre el uso de la plataforma que ha sido una herramienta de gran utilidad para los alumnos en sus diferentes clases en otras además del inglés, y que



como tuvo impacto de manera positiva en su motivación a seguir aprendiendo en Microsoft teams. Además de que es una buena en los aspectos de trabajo y educación.

**B. En esta siguiente tabla:**

---

Problemas técnicos que tuvieron con la plataforma de Microsoft teams	
¿Qué tipo de problemas encontraron los maestros al usar Microsoft Teams inicialmente?	- inicio de session, al cargar documentos, problemas de internet. Problemas con la cámara y sonido de audio

---

Explica que los profesores reportaron más problemas técnicos con los estudiantes al usar la plataforma. Esta diferencia puede deberse a varios factores, es decir, la forma en cómo se familiariza la tecnología con los recursos disponibles que tiene cada grupo. Con el fin de que estos resultados podrían indicar que necesitaban capacitación específica para aprender a usarla y reducir las dificultades técnicas experimentadas por ambos grupos.

**C. La tabla muestra lo siguiente:**

---

Opiniones sobre como apoyar el desarrollo de habilidades y trabajos de proyectos con Microsoft teams	
¿Cómo apoya Teams el desarrollo de habilidades de presentación y trabajo en equipo	- apoya en la creación de trabajos escolares para presentaciones y proyectos de clase

---

En esta tabla se explica como los maestros y estudiantes apoyan mucho esta herramienta para las clases a distancia, y que puede ser útil en proyectos, actividades, entre otros. En otros términos, puede ayudar a desarrollar habilidades en el lenguaje (inglés) con esta plataforma que lo han tomado con mucha experiencia y paciencia.

**CONCLUSIONES**

Estas tecnologías han ayudado antes y después en el aprendizaje de inglés, y han surgido muchos recursos para este uso de los tics, y los de Microsoft teams pueden mejorar el método de enseñanza para lograr su desarrollo intelectual en el idioma en sus aulas. Por lo tanto, los entornos virtuales deben



utilizarse con precaución y cuidado en el aprendizaje del inglés, teniendo en cuenta las necesidades, preferencias y objetivos de los alumnos, y hay que considerar que existen muchas plataformas no sólo de equipos sino de otros recursos online que pueden ayudar en el futuro.

El avance que tuvo esta plataforma ha sido una mejoría para los docentes y estudiantes, pero con esto quiere decir que falta un poco más entendimiento de los tics, porque durante la pandemia ha servido de mucho para lograr tener una buena comunicación con los estudiantes, pero cabe aclarar que ha sido muy útil en el ambiente educativo, con esto quiero decir que deben tomar en cuenta de cómo el estudiante se expresa en su aprendizaje.

Con esta nueva modalidad que implementaron en las clases presenciales, estas herramientas les servirán de mucho para lograr tener mayor éxito en el aprendizaje-enseñanza del inglés, a pesar de todo ha sido una experiencia que les servicio para mantener buena relación y comunicación con los estudiantes al tiempo que se fueron adaptando a esta tecnología.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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>
- Howard, D. (2021, junio 2). *Mejores Formas de Realizar una Clase Virtual*. myViewBoard Blog. <https://myviewboard.com/blog/es/education-es/clase-virtual-mejores-formas/>
- Grupos de Microsoft 365 y Microsoft Teams. (s/f). Microsoft.com. Recuperado el 14 de noviembre de 2024, de <https://learn.microsoft.com/es-es/microsoftteams/office-365-groups>
- v-sdhakshina. (s/f). *Herramientas y SDK*. Microsoft.com. Recuperado el 14 de noviembre de 2024, de <https://learn.microsoft.com/es-es/microsoftteams/platform/concepts/build-and-test/tool-sdk-overview>
- Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. En J. Sánchez (Ed.). *Nuevas Ideas en Informática Educativa*. 5 (pp.118 – 127). Chile. Recuperado el 23 de mayo de 2018 de [http://www.tise.cl/2009/tise\\_2009/pdf/14.pdf](http://www.tise.cl/2009/tise_2009/pdf/14.pdf)
- Vargas, L. y Villalobos, G. (2018). El uso de plataformas virtuales y su impacto en el proceso de aprendizaje en las asignaturas de las carreras de Criminología y Ciencias Policiales, de la



Universidad Estatala Distanciade Costa Rica. Revista electrónica Educare. 22(1). ISSN-e1409-4258.

Lonngi, S. (2012). Diseño instruccional. Universidad Veracruzana. Recuperado en 20 de julio de 2020 en: <https://www.uv.mx/personal/slonngi/files/2012/10/DI.pdf>.

Arrieta, M., Aguas, R., Villegas, E. y Buelvas, K. (2019). Convergencia de procesos de docencia universitaria: El uso de la aplicación Teams de Microsoft. Recuperado en 12 de agosto de 2020 de [https://www.researchgate.net/publication/337408922\\_Convergencia\\_de\\_procesos\\_de\\_docencia\\_a\\_universitaria\\_El\\_uso\\_de\\_la\\_aplicacion\\_Teams\\_de\\_Microsoft](https://www.researchgate.net/publication/337408922_Convergencia_de_procesos_de_docencia_a_universitaria_El_uso_de_la_aplicacion_Teams_de_Microsoft).

Vargas, L. y Villalobos, G. (2019). Estrategias docentes para la promoción del aprendizaje autónomo en estudiantes universitarios que utilizan plataformas LMS. Revista electrónica Calidad en la educación superior. 10 (2), 215-246. DOI: <http://dx.doi.org/10.22458/caes.v10i2.2715>.

Jiménez, J., Pueo, B. y Penichet, A. (2019). Leyes, normas y reglamentos que regulan la educación superior a distancia y la educación en línea. En Sola, T., García, M., Fuentes, A., Rodríguez, A. y López, J. (Ed), Innovación educativa en la Sociedad digital (pp. 2821-2831). Madrid. Ed. DYKINSON, S.L. ISBN: 978-84-1324-493-8.

Fernández, A. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad. Biblioteca Nueva, Madrid, 45-73.

Salas & Umaña (2011). Análisis del debate sobre el efecto de los medios tecnológicos en los procesos de aprendizaje. Revista Actualidades Investigativas en Educación. (11) 1, 1-22. Disponible en [https://www.researchgate.net/publication/280964019\\_Analisis\\_del\\_debate\\_sobre\\_el\\_efecto\\_d\\_e\\_los\\_medios\\_tecnologicos\\_en\\_los\\_procesos\\_de\\_aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/280964019_Analisis_del_debate_sobre_el_efecto_d_e_los_medios_tecnologicos_en_los_procesos_de_aprendizaje).

Alcoceba, H. (2013). Juventud, tecnologías de la información y cambio social. Perspectivas y escenarios para la socialización y la participación. In: CABALLERO, F. (Org.). Ciudadanía, tecnología y cultura: nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital. Barcelona: Gedisa.



Torres, C. y Moreno, G. (2007). Inclusión de las TIC en los escenarios de aprendizaje universitario. Revista Apertura, 5(1), 48-65 de

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/369/308>

Fainholc, B. (2004). El concepto de mediación en la tecnología educativa apropiada y crítica. Educ.ar.

Disponible en

[https://cmapsinternal.ihmc.us/rid=1119466861556\\_1804172076\\_502/educ.ar%20Educacion%20y%20TIC%20El%20concepto%20de%20mediacion%20en%20la%20tecnologia%20educativa%20apropiada%20critica.pdf](https://cmapsinternal.ihmc.us/rid=1119466861556_1804172076_502/educ.ar%20Educacion%20y%20TIC%20El%20concepto%20de%20mediacion%20en%20la%20tecnologia%20educativa%20apropiada%20critica.pdf).

