

O USO DO WHATSAPP COMO FERRAMENTA TECNOLÓGICA PARA APOIO AO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

DOI: 10.37702/2175-957X.COBIENGE.2025.6241

Autores: GILMAR BARRETO, VIVIANE RAMALHO DE AZEVEDO

Resumo: *Este artigo apresenta um estudo sobre o uso de mídias sociais, mais especificamente a ferramenta tecnológica WhatsApp, como apoio ao processo de ensino-aprendizagem. Foi realizada uma descrição do uso da tecnologia na educação, abordando a forma como a ferramenta tecnológica é utilizada no meio acadêmico, apoiando professores e alunos em atividades extracurriculares. Como forma de justificar o uso da ferramenta, foi realizado um estudo do design e da ergonomia da interface da ferramenta. E ainda, foi apresentado um exemplo prático da aplicabilidade e potencialidade da ferramenta WhatsApp na promoção do ensino-aprendizagem, por meio de um curso de língua inglesa totalmente ministrado utilizando a tecnologia. Constatou-se que é possível utilizar essa ferramenta de forma exclusiva para a condução de uma aula, explorando a relação professora-aluno e as funcionalidades inerentes ao aplicativo.*

Palavras-chave: Educação, Midia Social, Whatsapp

O USO DO WHATSAPP COMO FERRAMENTA TECNOLÓGICA PARA APOIO AO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

1 INTRODUÇÃO

O processo ensino-aprendizagem envolve interações entre professores e alunos, técnicas de transmissão do conhecimento, material de consulta, e ainda, toda uma didática que busca fazer com que o aluno receba a informação de forma correta, comprehenda o assunto e, ainda, possa aplicar no seu cotidiano. O método tradicional de ensino-aprendizagem, constituído por alunos em sala de aula, com um professor presencial e que realizam atividades baseadas na informação adquirida, deve ser apoiado pela modernização e o processo evolutivo da tecnologia.

Este apoio faz com que novas metodologias e formas de ensino sejam elaboradas constantemente, para que haja uma concordância entre o potencial oferecido pelas ferramentas tecnológicas, com aqueles oferecidos pelas ferramentas pedagógicas. Processos que buscam potencializar o ensino-aprendizagem com o uso de técnicas didáticas, dinâmicas em sala de aula que proporcionam o uso eficiente da tecnologia disponível.

Metodologias ativas propõem uma abordagem de ensino aprendizagem focada na centralização do aluno no processo, incentivando-o a ser ativo na construção do seu conhecimento e assim, utilizando a tecnologia como ferramenta de apoio. Cabe ao professor, potencializar o uso dessas tecnologias de forma que elas façam parte do processo de construção do conhecimento e não, meros pontos de distração do aluno.

Entre os potenciais meios de distração do aluno com o uso da tecnologia, é possível citar o uso de ferramentas de troca de mensagens e o uso de mídias sociais, onde estes alunos dispendem boa parte do seu tempo visualizando “posts”, e publicações rápidas das mais diversas fontes. Segundo o IBGE, em 2023, o uso da internet por estudantes da rede privada atingiu o índice de 97,6%, e de 89,1% entre os alunos da rede pública; e o aparelho celular é o equipamento mais utilizado para conexão à internet, com uma média de 98,8%. E ainda, ao analisar a finalidade de enviar ou receber mensagens de texto, voz ou imagens por aplicativos diferentes de e-mail, a porcentagem chega a 91,1%; seguida por assistir a vídeos, inclusive programas, séries e filmes, 87,6%, e usar redes sociais com 83,5%.

Segue então, o maior desafio para o professor, ou maior aliado: como fazer com que alunos utilizem a tecnologia como forma de obtenção do conhecimento, mesmo que por um tempo específico?

O objetivo geral deste artigo é descrever um estudo sobre o uso da tecnologia da informação como forma de aprimorar o conhecimento e apoiar professores na transmissão da informação. E ainda, o objetivo principal é analisar a ferramenta de troca de mensagens WhatsApp, sua ergonomia e interface, categorizá-la e identificar suas potencialidades na promoção do ensino aprendizagem, finalizando com um exemplo de aplicação de ensino em uma aula de inglês remota.

A proposta é estudar esta ferramenta específica, no formato descritivo e com uma análise bibliográfica e exploratória por meio de um estudo de caso, são apresentadas tecnologias de apoio à educação e principais benefícios do uso do aplicativo de troca de mensagens WhatsApp.

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

2 TECNOLOGIA NO APOIO À EDUCAÇÃO

A formação dos professores sofre mudanças constantes e cabe a cada instituição repensar as estratégias de aprendizagem para que o conhecimento seja eficiente. (Hernandez, 2021). Há uma preocupação em como melhorar o aprendizado dos alunos, mas antes deste momento é necessário capacitar os professores, mostrar-lhes novos métodos e tecnologias.

As tecnologias estão prontas para servirem de apoio ao processo de aprendizagem, porém, há necessidade de que o corpo docente também queira estar na mesma linha de pensamento para que a tecnologia realmente gere um efeito. Há uma repulsa muito grande por parte dos professores de compreenderem como a tecnologia pode ser utilizada na construção do conhecimento, o que acarreta uma falta de oportunidades criadas em sala de aula.

É importante que o docente procure por abordagens combinadas de tecnologia para aprimorar seu conhecimento e habilidades, assim como a criação de bons conteúdos e apoio ao aprendizado o aluno, segundo Burns (2023). Desta forma, o professor ao buscar conhecimento adquire novas habilidades que também podem ser utilizadas em sala de aula. E ainda, em Bandeira e Silva (2019) reforça-se a ideia de é essencial um conjunto de ações, como investimentos em infraestrutura de qualidade, suporte técnico especializado, programas de capacitação pedagógica para docentes e mobilização dos professores quanto ao uso de recursos tecnológicos.

Em Sancho et.al. (2006) são apresentados questionamentos sobre o uso de tecnologias na sala de aula, assim como abordagens onde se afirmam a necessidade das instituições de ensino também se adaptarem ao processo digital para que a tecnologia possa realmente se utilizada. O que vemos então é um constante balanço entre tecnologias que apoiam, professores que a conhecem e instituições que a “abraçam”.

É necessário que haja a força do tripé tecnologia, professor e instituição para que realmente o processo de ensino aprendizagem aconteça. Quando estes três pontos estão alinhados, a criatividade flui, assim como a aceitação do uso da tecnologia no apoio à obtenção do conhecimento.

A lista de opções tecnológicas na área da educação é extenso, e as possibilidades são diversas, como jogos, *quiz*, grupos digitais, *podcasts*, softwares de controles de versões, mas não somente estes recursos apoiados pela tecnologias devem ser utilizados para o ambiente educacional. Existem softwares criados para movimentos empresariais e que também podem ser adaptados ao universo educacional, para isso é necessário criatividade.

De acordo com Ferreira (2021), as tecnologias precisam ser objetos de estudos, analisadas e identificadas, e não vistas apenas como recursos tecnológicos para o apoio educacional. Primeiramente é necessário conhecer as possibilidades que a tecnologia nos traz, a relevância para nosso universo e como ela deve ser utilizada adequadamente. Este ponto traz domínio ao usuário, transpondo a barreira do medo e da insegurança do desconhecido. Pois, saber o que a tecnologia é capaz é diferente de saber como a tecnologia realiza determinada tarefa, ao conhecê-la e compreender suas possibilidades, abre-se a porta do processo criativo e da ligação existente entre o saber do professor, sua didática e como a tecnologia o apoiará.

Neste universo podemos presenciar o uso de tecnologias fora do contexto ao qual foram criadas, sendo adaptadas, remodeladas e ajustadas às necessidades de uma sala de aula. Um exemplo está nos softwares criados originalmente para facilitar a realização *on-line*

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

de reuniões empresariais, que estão em ampla utilização por instituições de ensino e servindo de verdadeiras salas de aula virtuais.

As tecnologias se mostraram grandes aliadas na proposta de um dinamismo em sala de aula, como visto em Nascimento *et. al.* (2018), onde uma ferramenta tecnológica foi utilizada na disciplina de História em uma escola pública na cidade de Bragança Paulista, e foi observado uma maior compreensão da matéria ao se utilizar o jogo Minecraft Edu como uma atividade de fixação da informação. Neste exemplo, a tecnologia era um jogo, criado inicialmente com a proposta de entretenimento infantil, com construção de ambientes e locais utilizando materiais “minerados” pelo jogador. Mas, de uma forma criativa o jogo foi adaptado, uma nova versão foi criada pelo fabricante e a tecnologia fez um diferencial no processo de ensino aprendizagem nesta sala.

De acordo com Soster *et.al.* (2024), a influência das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) vem transformando os processos de trabalho, ensino e pesquisa de tal forma que estes se estruturam de forma a se adaptarem aos modelos tecnológicos. Diante disso, o relatório da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI reconhece o uso das tecnologias para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem em sala de aula, recomendando que as TDICs façam parte da vida dos professores como ferramenta complementar na prática em sala de aula, gerando um ambiente comunicativo de forma rápida e prática.

3 MÍDIAS SOCIAIS: CONCEITOS E EXEMPLOS

As mídias exercem um papel fundamental na obtenção do conhecimento, pois por meio delas as informações são transmitidas de forma mais rápida e com maior alcance. Inicialmente, por meio da mídia conhecida como imprensa, ou rádio, jornais e televisão, de a informação era transmitida de forma unilateral, onde a mensagem era e ainda é, por este formato, transmitida com um posicionamento criado por um editorial que se esvai para todo o universo que o consome. Neste ponto, a mídia proporciona, acesso, mas não troca e confirmação de entendimento, pois a mesma mensagem pode ser interpretada de forma diferente por cada receptor. Há também, segundo Goulart (2014), o conceito de mídia associada à um repositório digital, como um pen-drive ou DVD, que também transmite informação de forma unilateral, mas que não é objeto de atenção para este estudo.

A história e a forma como se conhece ambientes fisicamente distantes também foram modificadas com a introdução da mídia, pois, por intermédio delas, incluindo nos exemplos acima, temos agora a Internet, que diminui, reduz e congrega a relação espaço e tempo entre dois ou mais pontos distantes. Nossa visão, ou entendimento sobre um lugar, um acontecimento, passa a ser tratado pelos olhos do que a mídia quer mostrar. (Thompson, 2013).

As mídias sociais, são os sistemas computacionais subsidiados pela Internet, local este que proporciona a interação que acontece entre duas ou mais pessoas, e então, há um aperfeiçoamento do conceito colocado como mídia, saindo do ambiente unilateral de transporte da informação, para um processo de comunicação propriamente dito. Onde o lado social, humano e de interação é adicionado ao movimento de transmissão da informação. “Essas mídias dispõem de ferramentas que facilitam a comunicação entre os usuários, integrando-os do conteúdo gerado por eles mesmos, com postagem de mensagens instantâneas e textos, compartilhamento de vídeos, áudios e imagens.” (Ciribelli, 2011, p.59).

Segundo Koswoski (2024), a presença online meticulosa nas redes sociais e a construção de uma marca pessoal tornam-se requisitos indispensáveis para a inserção e

REALIZAÇÃO



Associação Brasileira de Educação em Engenharia



15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

ORGANIZAÇÃO



progressão na carreira, acarretando em publicações com conteúdo tanto informativos, quanto pessoais, mesclando entre parâmetros para manter a rede ativa.

As mídias sociais proporcionam a comunicação multilateral e multidisciplinar, por meio dela é possível se associar a grupos de discussões, abrir comunicações tanto científicas, como de bate-papos, e a troca de mensagens criou um processo ágil de comunicação. Há, inclusive, o apoio para a realização de multitarefas pelo ser humano, que por muitas vezes, enquanto está em uma reunião de negócios, responde uma mensagem no grupo da família decidindo ir ou não à uma viagem de férias, por exemplo. Este é o fundamento inicial desta socialização proporcionada pelas mídias sociais, mas, e se a utilizarmos como apoio ao processo de ensino aprendizagem e, ainda, caminhando mais adiante, e se a utilizarmos como verdadeiras salas de aulas?

Docentes e alunos vêm se adaptando com a forma de comunicação apoiada pela mídia social, seja em uma disciplina ou no ambiente acadêmico como um todo. E esta ferramenta, antes vista como um “bate-papo”, agora é um documento oficial de entrega de uma atividade, ou o local onde o *link* para abertura de uma tarefa é encontrado. A mídia social passa a exercer, então, o papel da lousa e do giz, ou do *e-mail*, outra estrutura digital, porém há algum tempo oficial e sem comunicação síncrona, que também apoia o ensino aprendizagem.

De acordo com Goulart (2014) contamos com docentes chamados tecnófilos, que adotam as tecnologias sem pensar com o pré-requisito de que ela irá ajudar de alguma forma, mas também contamos com os chamados tecnófobos, que possuem repulsa à tecnologia e a consideram sugadoras do intelecto humano. Uma convergência entre estes dois estilos de docentes é necessária, pois, é preciso que ambos queiram adotar a tecnologia como ponto de apoio à sua aula para que a mágica aconteça. Seminários e grupos de discussão com estudos de casos ou aplicações realizadas individualmente em seu universo acadêmico ajudam professores à compartilharem suas experiências e proporcionar maior entendimento às potencialidades tecnológicas.

É importante ressaltar que há uma diferença entre “redes sociais” e “mídias sociais”, pois este primeiro se destina a utilizar sistemas computacionais (mídias) conectados às pessoas, abordando uma geometria entre os nós de estruturas físicas e à lógica da rede, não se estendendo ao conteúdo ou relacionamentos em si. (Goulart, 2014)

As mídias sociais exercem um papel importante no Brasil e no mundo, em um recente relatório desenvolvido pela Hootsuite em parceria com a “we are social”, foi apresentado que 70,3% da população utiliza mídias sociais e este número teve um crescimento de cerca de 7,1% entre os meses de janeiro de 2020 a janeiro de 2021. O que demonstra que cada vez mais as pessoas estão conectadas pelas redes sociais e interagindo por meio delas, seja para se identificar por meio de grupos de assuntos relacionados à sua preferência, seja para receber informações de forma passiva. O relatório mostra ainda que o tempo médio de um brasileiro nas redes sociais é de 3 horas e 42 minutos por dia, de acordo com a Figura 1, perdendo apenas para o uso geral da internet como um todo e o uso de aplicativos de

REALIZAÇÃO



Associação Brasileira de Educação em Engenharia

ORGANIZAÇÃO



15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

streaming ou broadcast para filmes e conteúdos televisivos, justificando ainda mais a preferências dos usuários pela obtenção da informação.

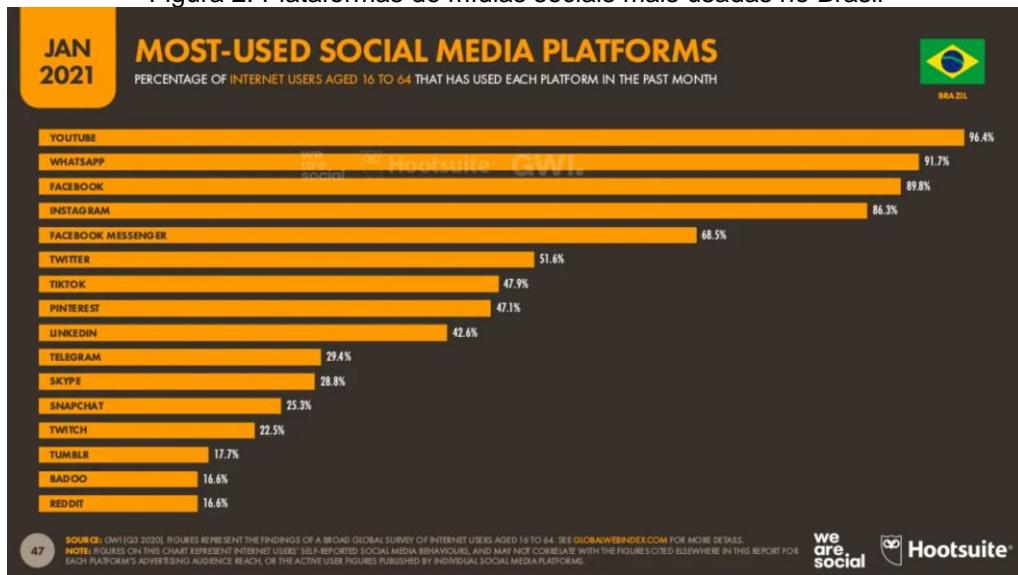
Figura 1: Tempo de uso diário com mídias



Fonte: Relatório Hootsuite. Disponível em
<https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2021-brazil-january-2021-v01>

Entre as mídias sociais mais utilizadas, estão Youtube, WhatsApp, Facebook, Instagram e Twitter, com respectivamente 96,4%, 91,7%, 89,8%, 86,3%, 68,5%, 51,6%, de acordo com a Figura 2, a maior fonte de busca de informações no ambiente de mídias sociais é o Youtube, seguido pelo WhatsApp.

Figura 2: Plataformas de mídias sociais mais usadas no Brasil



Fonte: Relatório Hootsuite. Disponível em
<https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2021-brazil-january-2021-v01>

O Youtube foi criado em 2005 e surgiu como uma plataforma para compartilhamento de vídeos pela Internet, antes do Youtube, para alguém compartilhar um vídeo era necessário enviá-lo por e-mail, ou gravar em alguma mídia para que possa ser visto em outro computador. O primeiro vídeo transmitido pela plataforma foi feito por um dos seus fundadores e tinha apenas 18 segundos de uma visita ao zoológico. A plataforma permite interação do usuário,

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

com comentários e sugestões aos vídeos, para aqueles que permitirem, assim como seleção de melhores vídeos, reações de curtidas e compartilhamentos.

O aplicativo do WhatsApp surgiu como uma alternativa ao SMS (*Short Message Service*) com o objetivo de criar um ambiente para troca de mensagens pelo celular. Surgiu em 2009 e foi criado por desenvolvedores americanos. Apesar de possuir o mesmo objetivo do SMS, o aplicativo trouxe uma troca de mensagens mais leve, rápida, com opções de anexos como vídeos e ainda, formas diferentes de interações, utilizando opções mais variadas de *emojis*.

Foi criado em 2003, disponibilizado para uso a partir de 2004 e em 2007 recebeu o suporte para a língua Portuguesa. Seu objetivo era conectar pessoas, com liberdade para conexões e compartilhamentos, seja de texto, imagens ou vídeos. Trouxe para o mundo uma rede de amizades virtuais, onde ao mesmo tempo que a pessoa possui centenas de amigos virtuais, a conta física fica bem a abaixo deste patamar. Um dos seus criadores é um desenvolvedor brasileiro chamada Eduardo Saverin, que atualmente está na lista das pessoas mais ricas do país.

O Instagram foi lançado em 2010 como mais uma alternativa para compartilhamento de imagens e vídeos, propõe um formato diferente do Facebook, com a introdução de filtros e interações com fotos marcadas por uma *hashtag*, que proporciona ao usuário uma alternativa para visualização de fotos, anúncios ou eventos sem que seja um seguidor da empresa ou do usuário. Atualmente esta rede social é amplamente utilizada como ponto de disseminação de conhecimento e de informação empresarial, educacional e científica, onde profissionais sérios dedicam seu tempo para criar conteúdos específicos da sua área.

O FacebookMessenger é mais uma opção de aplicativo para troca de mensagens via web, inicialmente foi criado como uma opção dentro do Facebook para facilitar o bate-papo. Porém, a alternativa evolui para uma plataforma independente que pode ser utilizada desde 2007 por dispositivos *mobile* ou *desktops*. Possui formato de compartilhamento de mensagens compatíveis com texto, áudio, vídeo e imagens estáticas.

Já o Twitter surgiu em 2006 como um “microblogging” com o objetivo de conectar pessoas e trocar mensagens curtas, pois inicialmente a plataforma permitia textos com no máximo 140 caracteres, mas este número foi alterado para 280 caracteres, pois perceberam que muitos usuários, dependendo da língua nativa, não conseguiam reduzir ou criar mensagens tão suscintas a ponto de atingir apenas 140 caracteres. A ideia é passar sua mensagem de forma curta e então, dinamizar e agilizar a troca de informações e opiniões.

Os limites para envio de textos entre as redes sociais são variados, o WhatsApp é o aplicativo que possui maior abertura para o limite de caracteres, chegando a 65.536, seguido do Facebook 63.206, e do Instagram 2.200. Pelo WhatsApp é possível compartilhar uma matéria completa de uma revista, por exemplo, assim como o Facebook, enquanto para as demais redes sociais, a ideia é transmissão de informações curtas e rápidas.

4 WHATSAPP – CONCEITO E ANÁLISE DO DESIGN DE INTERFACE

Este estudo traz como base o aplicativo WhatsApp, categorizado como o segundo aplicativo de mídia social mais utilizado no Brasil. A escolha por estudar esta ferramenta, vai além da sua popularidade, pois sua principal atividade aqui, é seu uso como apoio ao ensino aprendizagem.

Como descrito na sessão anterior, o WhatsApp é um aplicativo de troca de mensagens e criado, primeiramente, com o objetivo de encurtar espaços e unir pessoas distantes fisicamente de uma maneira rápida, simples e divertida. Este objetivo é alcançado pela

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

ferramenta graças a uma série de funcionalidades leves acopladas ao software, assim como a possibilidade de conversas em grupos e compartilhamento de fotos, vídeos e áudios.

Sua interface também é um diferencial que agregou ao gosto do usuário. Por meio dela, o acesso aos botões e funcionalidades são bem intuitivos, as imagens associativas relacionadas ao *affordance* aplicado à interface, cumpre bem seu papel. Além, de utilizar estilos diferenciados para ícones que já são bem conhecidos em outros aplicativos anteriores.

Como uma forma de identificar as principais funcionalidades e avaliar a ergonomia aplicada ao Design de Interface do WhatsApp, abaixo segue uma avaliação seguindo as diretrizes de Barbosa e Silva (2010):

- 1- Correspondência com as expectativas dos usuários
- 2- Equilíbrio entre o controle e liberdade do usuário
- 3- Consistência e padronização
- 4- Promovendo a eficiência do usuário
- 5- Antecipação
- 6- Visibilidade e reconhecimento
- 7- Conteúdo relevante e expressão adequada
- 8- Projeto para erros

É possível verificar que, de acordo com Barbosa e Silva (2010), o Design de Interface da tela do WhatsApp segue as diretrizes e o princípios associados à “Correspondência com as expectativas do usuário”, assim como a “Promoção de eficiência do usuário”, quando avalia-se que os ícones são dispostos na tela com uma divisão implícita de sua atividade, onde no quadrante superior é possível visualizar ícones de funcionalidades secundárias, como chamada de vídeo, ou chamada de áudio – atividades estas não referente à troca de mensagens, mas sim de comunicação telefônica. Enquanto no quadrante inferior estão alocados os ícones referentes à mensagem em si, ao texto, ou áudio e as funcionalidades atreladas a ele, como anexo de documento, imagens, vídeos ou contatos. Desta forma, enquanto o usuário está na atividade de envio de mensagem, suas expectativas quanto às funcionalidades necessárias para a digitação são facilmente atendidas pelo quadrante onde há a digitação do texto, sem a necessidade de mudar o foco do olho na tela.

Os ícones estão dispostos com uma proximidade que agiliza a digitação e a forma de assimilar sua funcionalidade; atendendo ao princípio e diretriz chamado “consistência e padronização”.

De acordo com a diretriz referente à “Visibilidade e reconhecimento”, os ícones atendem este princípio, pois os objetos, as opções e as ações relacionadas a eles são atualizadas constantemente, e mantém a facilidade de sua percepção.

Quanto à diretriz “Equilíbrio e controle do usuário”, é possível identificá-la com as opções de saída da tela, localizada no quadrante superior, no canto direito da tela, assim como a opção do próprio sistema operacional, que fica disponível para o usuário sair da tela. Ainda neste princípio, toda a sequência de mensagens, disposição e cores aplicadas a cada caixa facilmente identificando quando a fala é do usuário local ou do seu correspondente, além da

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

opção de visualização rápida sobre o controle da entrega e da ação de leitura ou não, sobre a mensagem enviada.

Ao observar as opções de nome, descrição do número, alternância de cores para cada integrante do grupo, é possível identificar a diretriz “Conteúdo relevante e expressão adequada”, pois os rótulos e menus são claros e livres de ambiguidade.

A avaliação identificou que o Design de Interface do aplicativo é consistente, proporcionando uma boa ergonomia de uso, assim como uma interação de qualidade, pois atende a, pelo menos, cinco princípios e diretrizes escalonados por Barbosa e Silva (2010).

5 WHATSAPP COMO MÉTODO DE APOIO AO ENSINO E SUAS PRINCIPAIS VANTAGENS

Ao avaliar o estudo realizado por Burns (2023), e buscar categorizar o WhatsApp em um dos métodos de apoio ao ensino citados por ele, é possível identificar que o aplicativo de troca de mensagens se enquadra em não apenas uma, mas diversas modalidades e práticas descritas, principalmente as relacionadas a tecnologias móveis (Mobile Models), comunicação mediada por computador (Computer-Mediated Communication - CMC) e modelos web-based emergentes, como as mídias sociais. E ainda, para cada método categorizado, o WhatsApp proporciona vantagens distintas, de acordo com a descrição em sequência.

Como o WhatsApp opera principalmente em dispositivos móveis, ele se classifica no método de “Aprendizagem Móvel (Mobile Models / M-learning)”, permitindo o acesso ao conteúdo e a comunicação a qualquer hora e em qualquer lugar. E ainda, a conectividade via redes celulares, que é geralmente mais barata e difundida do que a internet cabeadas em muitas áreas, torna essa abordagem acessível.

Já a Comunicação Mediada por Computador (CMC): O WhatsApp é fundamentalmente uma ferramenta de CMC. Burns (2023) descreve a CMC como útil para compartilhar conteúdo e para trabalho em grupo, criando ambientes onde professores-alunos podem trocar ideias. O WhatsApp permite a criação de grupos, envio de mensagens de texto, áudio e compartilhamento de arquivos, facilitando a comunicação e o intercâmbio entre os participantes. Ele pode funcionar como um espaço para discussões e reflexão crítica entre colegas.

Modelos Web-based Emergentes (Mídias Sociais / Web 2.0): O WhatsApp compartilha características com mídias sociais e ferramentas Web 2.0, que são mencionadas como permitindo a interação horizontal e baseada em pares. Essas ferramentas podem ser usadas para criar redes de aprendizagem profissional e compartilhar ideias e experiências. O WhatsApp pode facilitar a criação e manutenção dessas redes, oferecendo conteúdo e instrução altamente personalizados e permitindo que os professores se envolvam com seu próprio grupo de aprendizagem, compartilhando experiências e estudando diferentes componentes do ensino com base em suas necessidades diferenciadas.

O WhatsApp se caracteriza como um método de “Comunicação Síncrona e Assíncrona”, de forma síncrona (em tempo real, como em chamadas de voz/vídeo ou chat ao vivo) e assíncrona (quando mensagens são enviadas e lidas em momentos diferentes). A comunicação assíncrona, como a troca de mensagens ao longo do tempo, é a forma mais comum de CMC.

Em suma, o WhatsApp é uma ferramenta tecnológica que viabiliza e apoia abordagens de educação, principalmente dentro das modalidades de aprendizagem móvel, comunicação mediada por computador e o uso de mídias sociais para fins educacionais. Ele facilita a comunicação, o compartilhamento de recursos e a criação de comunidades de prática,

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

aproveitando a familiaridade dos professores e alunos com dispositivos móveis e a comunicação digital.

5.1 O WhatsApp como ferramenta educacional

Após identificar a importância do aplicativo para o usuário, assim como apresentar um design de interface amigável, ergonômico e com qualidade de interação. Este artigo propõe uma visão e utilização diferente ao que o aplicativo foi inicialmente proposto.

Para atingir este fim, será apresentado no transcorrer desta sessão uma aula ministrada de forma totalmente remota e com uso exclusivo da ferramenta WhatsApp. É importante ressaltar que não é uma utilização como apoio a uma aula presencial, ou a uma aula on-line, onde o conteúdo e dinâmicas são aplicados em um ambiente físico ou em um AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) e posteriormente, os contatos extras classe, como grupos de discussão ou avisos, são suportados pela ferramenta. Neste estudo o aplicativo é utilizado como representação da própria sala de aula ou do AVA.

Para ilustrar este tópico é apresentado a seguir um curso da língua inglesa com aulas ministradas por meio da ferramenta WhatsApp e utilizando apenas seus recursos.

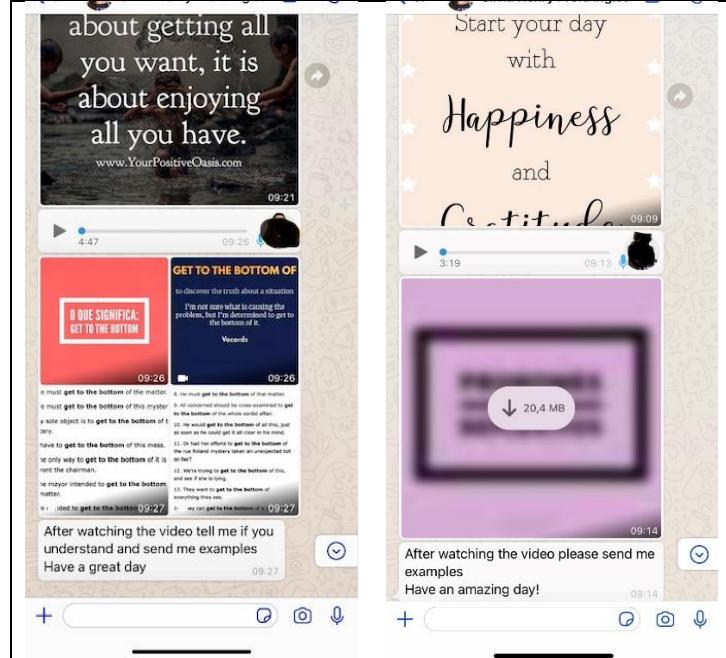
As aulas são disponibilizadas diariamente, de segunda a quinta-feira, contendo uma sequência composta pelos seguintes elementos: uma mensagem motivacional, um áudio, mídias e uma atividade. Não há necessidade de resposta em horário específico, nem retorno das atividades, pois não são contabilizadas notas, nem frequência. A aula é totalmente autônoma e de responsabilidade exclusiva do aluno, pois este tem que estar disposto a realizar suas atividades, e obter o conhecimento procurado. Desta forma, o curso é melhor aproveitado por alunos adultos, com pouca disponibilidade de tempo para um curso presencial, mas com dinamismo e vontade de aprender, pois depende exclusivamente dele.

Quanto aos elementos que compõem cada aula:

- a) Mensagem motivacional – uma imagem com uma frase totalmente em inglês com uma mensagem para pensar durante o dia.
- b) O áudio – este é composto por uma mensagem totalmente em inglês, gravada no momento em que é enviada e geralmente discorre sobre um assunto do cotidiano seja relacionada à professora, ou a assuntos aleatórios escolhidos por ela, como economia, artesanato ou intercâmbio.
- c) A mídia – esta pode ser uma imagem com o tema da aula, seguida de imagens, ou vídeos com vários exemplos referente ao tema. Quando há envio de um vídeo, este pode ser um trecho de uma série ou filme, ou uma explicação rápida sobre o tema, ou uma sequência de frases exemplificando o assunto e com áudio para treino do *listening* e *speaking*.
- d) A atividade – geralmente é um texto em inglês solicitando uma ação sobre o tema proposto, após a visualização da mídia e compreensão do assunto, conforme Figura 3. As atividades mais enviadas são repetição falada das frases enviadas por meio da mídia, ou criação de outros exemplos que devem ser enviados como áudio, ou ainda, um áudio explicando o que entendeu sobre a mídia enviada, este último geralmente associado à um vídeo para treino da escuta em inglês.

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

Figura 3 – Exemplos da aula do curso de inglês por WhatsApp



Fonte: Imagens pessoais da autora

Para retorno da atividade, o aluno pode utilizar recursos de apoio como um caderno, ou aplicativo Word e tradutores, porém, seu envio deve ser exclusivamente por meio de áudios e complementados com vídeos ou fotos, conforme Figura 4, desde que sejam enviados apenas pelo WhatsApp.

Figura 4 – Retorno da atividade pela aluna: envio de texto e áudio.



Fonte: Arquivo pessoal da autora

As ferramentas apresentadas no capítulo 3 são utilizadas como opções para envio e recebimento das atividades. O conteúdo da matéria é disponibilizado usando mídias, e a atividade de fixação é solicitada de acordo com a proposta de aprendizagem da professora.

Para envio da atividade, o aluno pode utilizar a opção de áudio, texto, imagem ou vídeo. O próprio WhatsApp é utilizado como plataforma para disponibilização do conteúdo, conversa com a professora, dúvidas e envio da atividade. Não é utilizado outro aplicativo de apoio para transmissão da aula, porém, o aluno tem a liberdade de utilizar qualquer outra ferramenta de

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

apoio, desde que a atividade seja enviada pela mesma plataforma. A aula transcorre de maneira completa, seguindo uma ordem tradicional, porém com uma didática apoiada por tecnologia e contando com o compromisso e criatividade da relação professora-aluno.

As vantagens da aula ministrada por meio da ferramenta WhatsApp vão além da modernidade e uso de tecnologia como apoio ao processo de aprendizagem, ela permite uma liberdade de horário e dedicação ao aluno, além, de impulsionar o aprendizado proporcionando a abertura da obtenção do conhecimento proporcionalmente escalável à dedicação do aluno.

Como proposta de melhoria há a intenção de propor melhorias na ferramenta WhatsApp e avaliar a satisfação dos alunos do curso durante um ano.

6 Considerações FINAIS

A tecnologia é uma grande aliada da educação e utilizá-la no apoio a sala de aula têm proporcionado um aprendizado mais democrático. Este artigo apresentou o uso de uma tecnologia e uma metodologia focada em mídias sociais, mais especificamente a ferramenta WhatsApp.

O WhatsApp possui uma grande popularidade e é utilizado como complemento a atividades em sala de aula e ambiente virtuais de aprendizagem, porém, neste artigo foi apresentado um modelo de sala de aula dentro do WhatsApp.

A análise do design de interface demonstrou que além de popular, a ferramenta possui um design claro e ergonomicamente leve.

Para contextualizar a proposta foi apresentado um estudo de caso com a demonstração de um curso de inglês, onde as aulas são ministradas totalmente pela ferramenta WhatsApp, fazendo uso exclusivo de suas funcionalidades e alcançando o objetivo proposto em uma relação de ensino aprendizagem.

Como complemento a este estudo, será realizada uma pesquisa quantitativa para verificar a satisfação dos alunos do curso e uma proposta de melhoria na ferramenta como forma de potencializar seu uso para ambientes educacionais.

REFERÊNCIAS

BANDEIRA, I.C.C, SILVA, R.I.Jr.; Um estudo sobre a utilização de ferramentas tecnológicas no processo de ensino-aprendizagem na educação superior. **Kiri-Kerê: Pesquisa em Ensino**, n. 7, Dezembro 2019.

BARBOSA, Simone Barbosa Villa; SILVA, Bruno. **Interação humano-computador**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BURNS, Mary; Technology. **In Distance Education for Teacher Training: Modes, Models and Methods**. (2nd Edition). Washington, DC: Education Development Center, 2023

CIRIBELI, J. P.; PAIVA, V.H.P. Redes e mídias sociais na internet: realidades e perspectivas de um mundo conectado. **Mediação**, Belo Horizonte, v. 13, n. 12, jan./jun. de 2011.

FERREIRA, G. Francisco. **Por uma epistemologia da tecnologia na Educação Matemática**. 2020. Tese (Doutorado). o Instituto de Geociências e Ciências Exatas do Campus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho". Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/191772>. Acesso em: 15 Mai.2025.

GOULART, F. Elias. **Mídias Sociais: uma contribuição de análise**. Porto Alegre. Edipucrs – Editora Universitária da PUCRS. 2014

HERNÁNDEZ, M. Mikel, FELIPE, L. Yamilet, PEREZ, F. José Alberto. Bases metodológicas para una práctica de campo integradora a través del uso de ExeLearning. **Revista Mendive da Educação**. Pinar Del Rio, v.19, n.1, Março-2021

KOSWOSKI, Camylla Soares. A era das mídias sociais :a redefinição da percepção do valor no trabalho e unificação das esferas pessoais e profissionais. **Oikos: Família e Sociedade em Debate**, v.35, n.3, p.01-24, 2024. <http://dx.doi.org/10.31423/oikos.v35i3.18744>

NASCIMENTO, I., LEME, A., CAMPOS, P., AZEVEDO, V., & BARBOSA, J. E.. Uso dos jogos eletrônicos no ensino e aprendizagem aplicada em uma escola pública de Bragança Paulista. **Revista Científica E-Locução**, 1(14), 16. 2019. Recuperado de <https://periodicos.faex.edu.br/index.php/e-Locucao/article/view/32>

SANCHO, J. M. De tecnologias da informação e comunicação a recursos educativos. In: Sancho, J. M.; Hernández, F. **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-42.

SOSTER C.B., JESUS E.R., RODRIGUES H.C., SILVA M.B., BARCELOS P.P., ERDMANN A.L., BERTONCELLO K.C.G., LORENZINI E. Desenvolvimento da tecnologia educacional "Cola na profa!" Para uso em sala de aula. **Texto Contexto Enferm [Internet]**. 2024; Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1980-265X-TCE-2023-0038pt>

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes, 2013.

THE USE OF WHATSAPP AS A TECHNOLOGICAL TOOL TO SUPPORT THE TEACHING-LEARNING PROCESS

Abstract: This article presents a study on the use of social media, with a particular focus on the technological tool WhatsApp, as a means of supporting the teaching-learning process. It provides an overview of how this technology is integrated into educational settings, highlighting its role in assisting teachers and students in extracurricular learning activities. To support the rationale for adopting the tool, an analysis of its interface design and ergonomic features was conducted. Additionally, a practical case study is presented, demonstrating the applicability and educational potential of WhatsApp through an English language course delivered entirely via the platform. The findings indicate that WhatsApp can be effectively used as a standalone environment for conducting classes, leveraging the teacher-student relationship and the platform's native functionalities.

Keywords: Education, Social Media, WhatsApp

