

# Plataforma Vidnoz AI: o uso de vídeos com a inteligência artificial no ensino-aprendizagem

Raquel Finamor Cardoso<sup>1</sup>  
Mirla Janaina Augusta Cidade<sup>2</sup>

**RESUMO:** No cenário educacional contemporâneo, a tecnologia assumiu um papel central no apoio à prática docente, oferecendo diversas ferramentas como *softwares*, plataformas e aplicativos. Esses recursos auxiliam na personalização e otimização do processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, criativo e eficaz. Nesse contexto de inovação, o vídeo emerge como uma ferramenta didática de enorme potencial. No entanto, a produção de vídeos de alta qualidade sempre representou um desafio, exigindo tempo, recursos e habilidades técnicas específicas. É aqui que a inteligência artificial (IA) entra em cena para transformar esse panorama. Este artigo explora o vídeo como recurso pedagógico, com foco especial na plataforma Vidnoz AI. Acreditamos que a combinação sinérgica de vídeo e inteligência artificial tem o poder de impactar profundamente o processo educacional e contribuir significativamente para a construção do conhecimento de forma ativa. Ao oferecer experiências visuais ricas e interativas, vídeos gerados por IA podem estimular a criatividade dos alunos, convidando-os a explorar novas perspectivas. Ao produzir seus próprios materiais, eles são incentivados a questionar, analisar e concluir. Isso torna a prática pedagógica mais envolvente, transformando o aprendizado em uma experiência interativa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Inteligência Artificial. Vídeos. Vidnoz AI.

## 1. INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais tem transformado significativamente as práticas pedagógicas, oferecendo aos educadores novas ferramentas para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, personalizado e interativo. Entre essas ferramentas, destacam-se os vídeos educacionais, que ao longo das últimas décadas se consolidaram como recursos eficazes para estimular o engajamento, a criatividade e a participação ativa dos alunos.

Apesar do seu potencial didático, a produção de vídeos de qualidade ainda representa um desafio para muitos professores, exigindo tempo, conhecimentos técnicos e recursos nem sempre disponíveis. Nesse contexto, a inteligência artificial (IA) surge como uma aliada

---

<sup>1</sup> Graduada em Administração pelo Centro de Ensino Superior em Gestão, Tecnologia e Educação (FAI), Mestre em Administração pela Universidade Federal de Lavras (UFLA) e estudante do Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima.

<sup>2</sup> Graduada em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Roraima, Mestre em Química pela Universidade Federal de Roraima, Doutora em Química pela Universidade Estadual de Campinas e atualmente é professora da Universidade Federal de Roraima.

promissora, ao facilitar a criação automatizada e personalizada de conteúdos audiovisuais, reduzindo barreiras técnicas e otimizando o trabalho docente.

No entanto, a integração da IA ao processo educacional não se limita ao uso de tecnologias de ponta: trata-se também de uma mudança de paradigma na forma como os educadores planejam suas aulas, promovem o protagonismo discente e desenvolvem competências do século XXI. Ferramentas baseadas em IA, como a plataforma Vidnoz AI, oferecem a possibilidade de criar vídeos interativos a partir de *prompts*, avatares e recursos multimodais, configurando uma nova linguagem pedagógica audiovisual.

Este artigo insere-se no campo das metodologias de ensino aplicadas à área de Linguagens e Códigos e tem como objetivo analisar as funcionalidades da plataforma Vidnoz AI, explorando seu potencial de aplicação na prática pedagógica. A proposta parte da seguinte questão norteadora: de que forma a produção de vídeos com o auxílio da inteligência artificial pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem?

A escolha da Vidnoz AI se justifica por sua interface acessível, recursos variados e crescente visibilidade entre educadores e produtores de conteúdo digital. Ao investigar essa ferramenta, buscamos contribuir para a discussão sobre as possibilidades e desafios do uso da IA na educação, oferecendo subsídios teóricos e práticos que possam auxiliar professores no planejamento de aulas mais criativas, inclusivas e interativas.

Dessa forma, o estudo pretende colaborar com a inovação das práticas docentes, ao mesmo tempo em que ressalta a importância de o professor atuar como mediador crítico do uso de tecnologias, garantindo que o desenvolvimento humano continue sendo o centro do processo educativo.

## **2. O VÍDEO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

A utilização de vídeos como ferramenta de ensino no Brasil tem uma história que remonta à segunda metade dos anos 80, mas foi só na década de 90 que eles realmente se consolidaram como uma ferramenta didática no processo de aprendizagem, conforme apontam autores como Lima (2001), Nunes (2012) e Quixabeira (2020). Esse processo de amadurecimento e integração foi impulsionado por políticas e programas específicos. Iniciativas como da Fundação Roberto Marinho desempenharam um papel crucial nessa transformação. Programas como o Telecurso, que levou aulas de qualidade para milhões de brasileiros através da televisão, e a criação do Canal Futura, dedicado à educação e cultura, exemplificam o poder do audiovisual em democratizar o conhecimento. Projetos como o "Vídeo-Escola" também foram fundamentais, como aponta Quixabeira (2020), “[...], é a partir

da criação do vídeo Escola, que ele ganha mais espaço como recurso didático. Depois se amplia com a implementação da TV escola, um canal de televisão do Ministério da Educação que colaboram com a educação vivenciada na escola.”

Essa expansão transformou o vídeo de um mero recurso complementar para um elemento central no processo pedagógico. Isso demonstra que quando planejado e integrado de forma estratégica, o vídeo se revela um poderoso catalisador para o desenvolvimento integral dos estudantes, alinhando-se perfeitamente aos objetivos propostos pelas competências gerais da Educação Básica estabelecidas na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) que dispõe em diversos momentos sobre o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), especificamente, do uso do vídeo no contexto educacional. Paralelamente autores como Machado (2016); Silva (2019) Varela (2021) também corroboram com o uso do vídeo não apenas no ensino de disciplinas específicas, mas também em atividades extracurriculares, enriquecendo a experiência de aprendizagem dos alunos.

A força do vídeo reside em sua capacidade de apelar para múltiplos sentidos simultaneamente, como descreve Morán (1995):

**O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não-separadas. Daí a sua força. Somos atingidos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços”** (MORÁN, 1995, p.28, grifo do autor).

Essa profunda capacidade de imersão e engajamento, que cativa o aluno a novas perspectivas, é um dos pilares de seu sucesso. É precisamente essa riqueza interativa que torna a produção de vídeo uma atividade educacional tão completa. Segundo Oechsler, Fontes e Borba (2017, p.8) “é importante ressaltar que na produção do vídeo é possível contemplar a leitura, pesquisa, interpretação, criatividade, escrita, oralidade, assim como permite a criação de um vínculo comunicativo entre professor-aluno.” Com tantos benefícios, por que não ir além da simples exibição de vídeos e incentivar a produção? Para Klix (2017) “por isso, educadores que buscam desenvolver o potencial inventivo de seus alunos estão dando um passo a mais e incentivando que eles criem seus próprios vídeos.”

Desse modo, pode-se dizer que metodologias de ensino que incentivam a produção de vídeo no contexto escolar estão vinculadas ao ato de repensar as práticas de ensino, pois ao investir em ações pedagógicas diferentes da rotina das aulas tradicionais, tanto o professor quanto o aluno precisarão buscar novas informações e conhecimentos para se adaptarem às necessidades de orientação e produção audiovisual (PEREIRA et.al., p. 214).

A educação está em constante evolução, e uma das tendências mais fascinantes e impactantes que moldam o cenário atual é a criação de vídeos com o auxílio da inteligência

artificial (IA). Essa inovação vai muito além da simples adoção de mais um recurso tecnológico. Ao entrelaçar o poder do vídeo com a inteligência artificial na prática pedagógica, os educadores não estão apenas atualizando suas ferramentas; eles estão, na essência, cultivando habilidades e preparando os alunos para um mundo em constante e acelerada transformação.

Na nossa próxima sessão, exploraremos o poder da IA na produção de vídeos educacionais. Apresentaremos a plataforma Vidnoz AI, suas funcionalidades e como você pode aplicá-las para transformar a experiência de aprendizado e criar aulas mais dinâmicas e engajadoras.

### **3. A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO**

A Inteligência Artificial (IA) é uma área de pesquisa que começou a se desenvolver logo depois da Segunda Guerra Mundial, por volta da década de 1950 (Stuart e Norvig, 2013). Este campo, que desafia os limites do que as máquinas podem fazer, foi definido como “a ciência e a engenharia de produzir máquinas inteligentes”. O termo foi usado pela primeira vez em 1955 por John McCarthy (MCTI, 2025).

Impulsionada por avanços nas últimas décadas, a IA deixou de ser um conceito de ficção científica para se tornar uma tecnologia de impacto real. Com implicações em diversas áreas, incluindo a educação, a IA agora é uma força transformadora. Reconhecendo essa importância estratégica, o governo brasileiro lançou em agosto de 2024 o Plano Brasileiro de Inteligência Artificial (PBIA) 2024-2028, visando guiar o desenvolvimento e a aplicação da tecnologia no país.

Nesse cenário, a educação se destaca como um dos pilares do plano, reforçando o uso da IA para além da tecnologia. Conforme Fábrega (2024) “na educação, a inteligência artificial (IA) é uma ferramenta cognitiva. O foco deve estar em aprender a utilizá-la para revitalizar a aprendizagem e contribuir para a concepção de espaços educativos onde os alunos possam aumentar as suas possibilidades criativas.” Essas ferramentas não são apenas auxiliares, mas catalisadores de uma nova era na pedagogia. Para Zasso (2024), “ao integrar a IA na educação, é possível criar um ambiente mais adaptativo, interativo e inclusivo, que atende às necessidades individuais dos estudantes e enriquece as práticas pedagógicas.”

Neste contexto, Proesc (2024) lembra que “mais do que nunca, os educadores precisam atuar como mediadores, utilizando a IA para enriquecer suas aulas, mas garantindo que o desenvolvimento humano e o contato social continuem sendo prioritários.” Para auxiliar nessa tarefa, a tecnologia oferece diversas ferramentas, como uma variedade de softwares, plataformas e aplicativos dedicados à criação e produção de vídeos com inteligência artificial.

Dentre essas ferramentas promissoras, a plataforma Vidnoz AI se destaca e será o nosso foco de exploração.

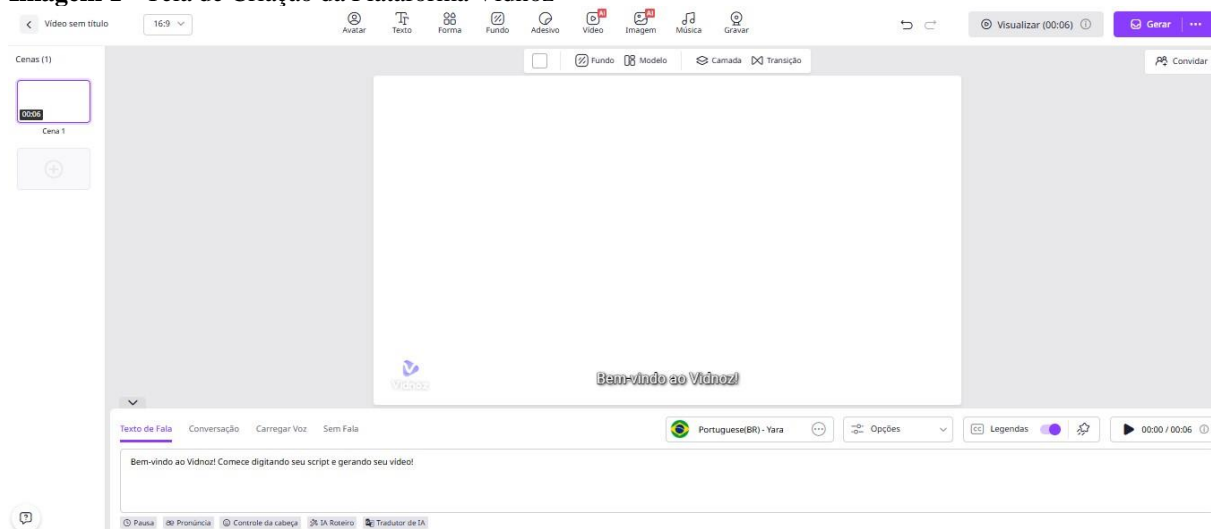
Segundo Ferrari (2024), “Vidnoz é uma plataforma rica em funcionalidades, e suas ferramentas de IA são projetadas para atender a diferentes necessidades na produção de vídeo”. Para Mendes (2024):

Vidnoz é uma plataforma online com tecnologia de IA projetada para tornar mais fácil para qualquer pessoa criar vídeos envolventes e de alta qualidade. Fundada em 2016, a **Vidnoz** revolucionou o modelo tradicional de criação de vídeos, ajudando todos a criar vídeos de forma fácil e eficiente (MENDES, 2024, grifo do autor).

A plataforma Vidnoz AI disponibiliza diversas funcionalidades na versão gratuita. Para começar a usar basta acessar o site e criar uma conta com um e-mail ou via conta do *Facebook*, *LinkedIn*, *Google* ou *Outlook*. Após o login, a plataforma se abre, oferecendo opções para criar um vídeo a partir de um modelo pronto, importar um *PowerPoint* ou pdf para transformá-lo em vídeo, gerar vídeos com apenas um prompt ou iniciar a criação do zero.

Ao iniciar um projeto, você pode escolher entre diversos modelos pré-estabelecidos, organizados em categorias como: educação, negócios, mídias sociais, publicidade e notícias. A plataforma oferece três formatos de tela: paisagem, retrato e quadrado. A Imagem 1 ilustra essa tela de início de projeto do zero.

**Imagem 1** - Tela de Criação da Plataforma Vidnoz



**Fonte:** Plataforma Vidnoz (2024)

A plataforma oferece um conjunto de recursos que possibilitam desde a criação de personagens até a inclusão de elementos visuais e sonoros. Na parte superior da Imagem 1,

estão os nove ícones que servem como ferramentas para personalizar o vídeo: avatar, texto, formas; fundo, adesivo, vídeo, imagem; música; e gravar.

- **Avatar:** A funcionalidade de avatar oferece diversos modelos de representação virtual, que vão desde o estilo formal e casual até trajes profissionais ou de fantasia. Além disso, a plataforma permite criar um avatar personalizado a partir de uma foto, com a ajuda da inteligência artificial. Neste processo, é possível definir as proporções (corpo inteiro, circular ou quadrado), recortar a imagem, adicionar cor de fundo e borda, e até mesmo inserir animações e posicionar o avatar em diferentes pontos da tela.

- **Texto:** A ferramenta de texto permite adicionar legendas e personalizar toda a formatação. Você pode escolher o tipo, o tamanho e a cor da fonte, além da cor de fundo, estilo (como negrito ou itálico), sombra e animações. Também é possível ajustar o espaçamento entre letras e linhas.

- **Formas:** Com o recurso de formas, você pode inserir rapidamente quadrados, círculos, triângulos, linhas e setas, ideais para destacar informações ou criar fluxos visuais.

- **Fundo:** Com a ferramenta fundo, você pode escolher entre uma grande variedade de imagens prontas, organizadas em categorias como educação, tecnologia, negócios, eventos, paisagem e cidade. Se preferir, a plataforma também permite que você use qualquer imagem do seu computador.

- **Adesivo:** O recurso adesivo oferece uma variedade de elementos visuais para enriquecer seu vídeo. Ele disponibiliza diversas categorias, como estoque, ícones, *freepik*; e meus adesivos, com figuras e imagens relacionadas a decoração, setas, tempo, *emojis* e outros temas. A plataforma também permite que você faça o *upload* de suas próprias imagens para personalizar o conteúdo.

- **Vídeos:** Com a ferramenta vídeos, você tem a liberdade de escolher: pode inserir um vídeo próprio para o projeto ou explorar a vasta biblioteca de modelos disponíveis. Esses *templates* são divididos por temas como educação, moda, notícias, tecnologia e muitos outros.

- **Imagem:** Com a ferramenta de imagem, você tem total controle visual para o seu vídeo. É possível tanto fazer o *upload* de uma foto, quanto escolher uma da vasta galeria da plataforma, organizada por categorias (como arte, saúde, tecnologia e eventos). Para ir além, você pode usar a IA para gerar uma imagem única, apenas descrevendo o que deseja em um *prompt*.

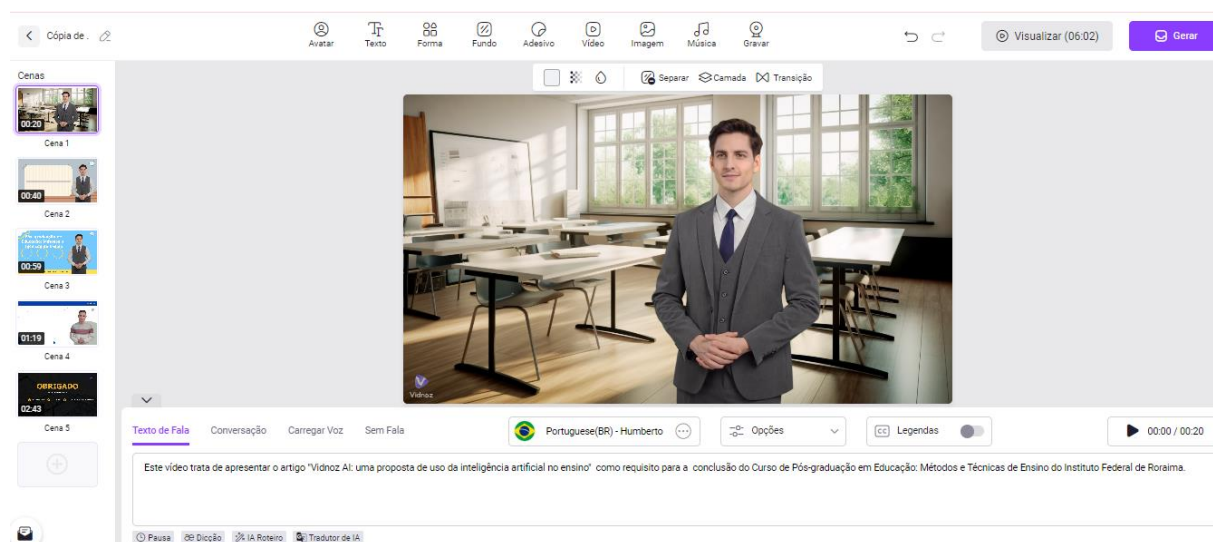
- **Música:** Você pode adicionar trilhas sonoras ao seu vídeo usando a biblioteca da plataforma ou fazendo o *upload* de seus próprios arquivos de áudio.

- **Gravar:** Com a funcionalidade gravar, você pode fazer vídeos capturando imagens da sua câmera, da tela, ou combinando as duas opções.

Na parte inferior da Imagem 1, há uma caixa de texto na ferramenta "Texto de fala". Nela, o usuário digita o roteiro para o avatar, e a inteligência artificial converte o texto em voz automaticamente, dando vida ao avatar. O usuário tem controle total sobre a narração, podendo escolher o idioma, a voz e ajustar a velocidade, o tom e o volume. O mais notável é que, ao gerar o vídeo, o avatar gesticula em sincronia com o que foi escrito, o que torna a apresentação mais dinâmica e realista. A plataforma também oferece a função de diálogo entre avatares e a opção de usar uma voz gravada do seu computador.

A Imagem 2 mostra a tela de produção de vídeo em andamento. Nela, é possível ver o projeto tomando forma com um cenário e um avatar escolhido entre as opções da plataforma.

**Imagem 2** - Tela de Criação na Plataforma Vidnoz (desenvolvimento)



**Fonte:** Plataforma Vidnoz (2024)

O passo final é simples. Conforme a Imagem 2, você pode clicar no canto superior direito, em visualizar caso queira ver o vídeo antes de finalizá-lo, ou pode clicar em gerar para que a plataforma finalize seu projeto. O vídeo estará disponível para download em 720p (versão gratuita) e poderá ser compartilhado diretamente em redes sociais como *LinkedIn*, *Facebook*, *Discord* e *TikTok*, ou por meio de um *link* que pode ser enviado por e-mail.

#### **4. METODOLOGIA**

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa e exploratória, com foco na análise técnico-pedagógica da plataforma Vidnoz AI. A abordagem qualitativa é adequada para o estudo de tecnologias emergentes e ainda pouco investigadas, pois permite a compreensão do fenômeno em seu contexto real de aplicação, como apontam Lösch, Rambo e Ferreira (2023).

Já o caráter exploratório se justifica pela necessidade de mapear e descrever as funcionalidades e possibilidades de uso da plataforma no contexto educacional, ainda carente de investigações empíricas consolidadas. A pesquisa foi organizada em duas etapas complementares:

#### 4.1 LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO

Na primeira etapa, realizou-se uma revisão bibliográfica com o objetivo de fundamentar a discussão teórica sobre o uso de vídeos no processo de ensino-aprendizagem, bem como sobre as possibilidades educacionais da inteligência artificial. Foram consultadas obras acadêmicas, artigos científicos, documentos institucionais (como a Base Nacional Comum Curricular - BNCC), legislações educacionais e publicações técnico-jornalísticas relacionadas à temática e à plataforma Vidnoz AI.

Essa etapa permitiu o mapeamento do estado da arte sobre os seguintes temas: (i) a evolução histórica e o papel dos vídeos como recurso didático no Brasil; (ii) o avanço da inteligência artificial e suas implicações pedagógicas; (iii) o protagonismo estudantil na produção de conteúdo audiovisual. Segundo Lima e Miotto (2007), a pesquisa bibliográfica contribui para a sistematização do conhecimento existente, e é essencial para a construção de referenciais teóricos e conceituais que orientam o desenvolvimento da investigação.

#### 4.2 ANÁLISE TÉCNICA DA PLATAFORMA VIDNOZ AI

Na segunda etapa, de caráter prático, foi realizado um estudo de caso instrumental, voltado à exploração direta da plataforma Vidnoz AI. A análise ocorreu entre setembro de 2024 e agosto de 2025, utilizando-se exclusivamente a versão gratuita da ferramenta. A escolha da plataforma baseou-se em sua acessibilidade, interface amigável e variedade de recursos que a tornam potencialmente aplicável ao ambiente escolar.

Durante a exploração, buscou-se observar e descrever as funcionalidades técnicas disponíveis, como criação de avatares, edição de vídeo com uso de IA, inserção de elementos visuais, sonoros e textuais, além da possibilidade de personalização e simulação de falas. O objetivo foi compreender de forma prática como esses recursos podem ser utilizados por professores e estudantes para enriquecer o processo pedagógico, promovendo maior engajamento, criatividade e autoria discente.

#### 4.3 LIMITAÇÕES DO ESTUDO

É importante destacar que este estudo não teve como objetivo validar empiricamente a eficácia da plataforma em contextos reais de sala de aula, nem mensurar seu impacto direto no desempenho dos alunos. A pesquisa limitou-se à análise das funcionalidades da Vidnoz AI em ambiente laboratorial, com base em critérios pedagógicos preliminares. Além disso, não foi realizada comparação com outras ferramentas similares, o que configura uma limitação metodológica relevante.

Por fim, ressalta-se que esta investigação busca oferecer um panorama inicial sobre o potencial pedagógico da plataforma Vidnoz AI, com vistas a subsidiar pesquisas futuras, especialmente com abordagens empíricas, experimentais ou comparativas em contextos educacionais reais.

## **5. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A inteligência artificial (IA) surge como uma força transformadora no cenário educacional, e este artigo investiga como a plataforma Vidnoz AI pode atuar como uma aliada poderosa no processo de ensino-aprendizagem. Os achados desta pesquisa emergem diretamente da exploração prática e laboratorial da ferramenta, conforme detalhado em nossa metodologia. Essa imersão técnica nos permitiu coletar dados concretos que evidenciam um potencial teórico significativo da IA em enriquecer a experiência educacional, o que corrobora diretamente a questão norteadora deste estudo. Portanto, mesmo sem validações empíricas extensivas, a análise em ambiente controlado já aponta para um futuro promissor onde a IA se torna uma ferramenta indispensável para criar experiências educacionais mais ricas, acessíveis e personalizadas.

Nesse sentido, a Vidnoz AI se alinha perfeitamente a essa visão, oferecendo um ambiente dinâmico que estimula a criatividade e a autonomia dos usuários. Durante a exploração da versão gratuita da plataforma, observou-se que professores e estudantes têm acesso a recursos como sons, imagens e avatares, permitindo o desenvolvimento de habilidades de forma prática e inovadora.

A seguir, destacam-se os principais usos pedagógicos observados na análise técnica da plataforma:

- Apresentações Dinâmicas de Conteúdo: Permite trocar slides estáticos por avatares que falam, adicionando um elemento humano e envolvente, especialmente em temas que se beneficiam de uma boa narrativa. Como apontam Bacich e Moran (2018, p. 17), “é importante o professor pensar que as TDIC oferecem outros recursos a serem explorados pedagogicamente, como

animações, simulações ou mesmo o uso de laboratórios virtuais, que o aluno pode acessar e complementar com as leituras, ou mesmo os vídeos mais pontuais que ele assiste.” Essa visão ressalta a força da linguagem audiovisual e das tecnologias digitais na educação. Ao optar por avatares falantes, você não apenas moderniza suas apresentações, mas também aproveita o potencial da narrativa visual para prender a atenção e facilitar a compreensão, tornando o processo de aprendizado mais dinâmico e interessante.

- Instruções e Tutoriais: Avatares explicam tutoriais, softwares e procedimentos de forma visual e clara, guiando o aluno em cada etapa para facilitar a compreensão.

- Texto para Voz: O recurso de conversão automática de texto em áudio oferece acessibilidade a alunos com deficiência visual, dislexia ou preferências auditivas. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza a importância de "selecionar, produzir, aplicar e avaliar recursos didáticos e tecnológicos para apoiar o processo de ensinar e aprender" (BNCC, 2018, p. 17). Em outras palavras, a BNCC reconhece que as tecnologias digitais não são apenas complementos, mas pilares essenciais para a promoção da equidade e da personalização no processo educativo. Isso está alinhado com a necessidade de práticas pedagógicas inclusivas e de diferenciação curricular, em conformidade com a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015), que preconiza a acessibilidade e a participação plena de todos os estudantes.

- Personalização do Conteúdo: A plataforma permite inserir imagens, definir fundos temáticos e manipular cores, possibilitando a criação de materiais personalizados e alinhados aos objetivos de cada aula.

- Personalização e Engajamento: A capacidade de personalizar avatares para representar personagens diversos ou até mesmo os próprios alunos aumenta a identificação e o engajamento com o material didático.

- Edição e Personalização de Vídeos (*Templates*, Músicas, Efeitos): Com o apoio de *templates* prontos, professores conseguem desenvolver em pouco tempo vídeos explicativos, resumos atrativos de aulas ou introduções envolventes a novos tópicos.

- Debates e Discussões Simuladas: Criar vídeos onde avatares debatem diferentes pontos de vista sobre um tema, incentivando o pensamento crítico e a análise de argumentos.

- *Storytelling* Educacional: Utilizar a combinação de avatares, áudio e efeitos visuais para contar histórias que ilustrem conceitos complexos, eventos históricos ou aplicações práticas de conhecimento.

Este estudo não comprova a eficácia da plataforma em sala de aula, pois se limitou a uma análise técnica de suas funcionalidades e possibilidades teóricas. Para entender o real

impacto no engajamento e aprendizado dos alunos, seriam necessárias pesquisas futuras com aplicação prática, porém tendo como respaldo Machado (2016); Silva (2019) Varela (2021), Morán, (1995) e Oechsler, Fontes e Borba (2017) infere-se na contribuição do vídeo, principalmente com uso de IA, para desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes nos estudantes.

No entanto, é crucial reconhecer algumas limitações. A versão gratuita da Vidnoz AI restringe o usuário a criar apenas 1 (um) minuto de vídeo por dia. Isso pode ser uma desvantagem, já que a produção de um projeto maior exigiria que o estudante trabalhasse em dias diferentes para completá-lo, o que pode limitar a fluidez do trabalho.

Para contornar essa limitação da plataforma em projetos escolares, algumas estratégias podem ser adotadas: Projetos mais longos podem ser divididos em vídeos menores, cada um com até 1 minuto, focando nos avatares falantes e na narrativa. Em seguida, esses cliques podem ser exportados e editados juntos em um *software* de edição de vídeo. Se o projeto exigir mais do que 1 minuto de explicação visual, os alunos podem complementar os vídeos curtos da Vidnoz AI com outras mídias. Por exemplo, uma apresentação estática (como slides em PDF ou PowerPoint). Se o projeto for em grupo, os membros podem se revezar no uso da plataforma, garantindo que o limite diário seja explorado de forma mais abrangente ao longo do dia, mesmo que individualmente.

Outro ponto de atenção reside nas vozes geradas por inteligência artificial. Apesar dos avanços na qualidade e entonação, elas ainda carecem da nuance emocional humana, essencial para conectar-se profundamente com o público e transmitir a complexidade de certos conteúdos. Para Silva (2017, p. 69) “a entonação da voz, postura, altura, somada aos gestos e expressões faciais influenciam diretamente a resposta dos alunos no processo de aprendizagens. Adicionalmente, a dependência de uma infraestrutura tecnológica e conectividade adequadas podem ser um obstáculo para algumas instituições e usuários, assim como a necessidade de adaptação ao currículo e às metodologias de ensino existentes.

Além disso, a infraestrutura escolar emerge como um fator limitante à implementação efetiva da ferramenta. É necessário considerar o acesso à internet, a disponibilidade de dispositivos adequados e a formação técnica dos docentes.

O desafio da transformação digital na educação pública é grande, mas não insuperável. Com investimentos em infraestrutura, formação contínua de professores e a criação de políticas públicas que garantam o acesso universal às tecnologias, podemos avançar rumo a uma educação mais inclusiva, inovadora e conectada com as necessidades do futuro (CALRIZ, 2024).

Neste sentido, Diniz [*et al.*] (p.70) relata que “a maioria das escolas públicas ainda proporciona a seus alunos uma dupla exclusão digital: desigualdade de acesso à internet de alta velocidade e de professores com formação para integrar as TDICs na educação”. Adicionalmente, Diniz (2025, p. 16), aponta que “[...] a desigualdade no acesso a infraestrutura e a dispositivos tecnológicos, marcante no conjunto das redes públicas de ensino brasileiras, persiste como um dos principais obstáculos para que a educação pública possa acessar o potencial da inteligência artificial nas escolas.”

Para combater a exclusão digital e promover a igualdade na educação, Ramalho (2025) destaca que o governo tem implementado diversas ações, incluindo: o Programa Educação Conectada, focado na inovação; a distribuição de dispositivos eletrônicos para estudantes de baixa renda; programas de formação para professores em tecnologia; iniciativas de educação digital em áreas vulneráveis.

No entanto, essas limitações não diminuem a relevância do estudo. Pelo contrário, ela aponta para a necessidade de futuras pesquisas que apliquem as plataformas de IA em contextos educacionais reais para mensurar seus resultados. Uma análise mais crítica também envolveria a comparação com outras plataformas que utilizam ferramentas semelhantes para elaboração de vídeos.

Em suma, a análise das funcionalidades da plataforma Vidnoz AI, feita neste estudo, busca inspirar os professores para que a tecnologia seja explorada e aplicada em sala de aula, convertendo suas possibilidades em métodos de ensino eficazes.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em suma, este artigo buscou demonstrar como a plataforma Vidnoz AI pode ser uma ferramenta valiosa na prática pedagógica. Essa versatilidade permite potencialmente que professores e estudantes participem ativamente de todas as etapas do processo, desde a definição de características e estilos de linguagem, imagens, sons, cenários e textos, até a criação de roteiros, formatos e simulações, entre outros elementos, mantendo a coerência com o tipo de estudo realizado.

Ao permitir a criação de avatares personalizados, o ajuste de vozes e a inserção de elementos visuais variados, a Vidnoz AI incentiva o aluno a ser um agente ativo no processo de aprendizagem. Ele pode experimentar, criar e dar vida às suas próprias ideias, o que fomenta o desenvolvimento da criatividade, autonomia, escrita, oralidade e da capacidade de pesquisa e pensamento crítico, competências essenciais destacadas por autores como Oechsler *et al.* (2017) e Morán (1995).

Nesse sentido, as ferramentas da plataforma permitem que professores e alunos explorem novas formas de ensinar e aprender. Ao criar conteúdos mais dinâmicos e interativos, a prática pedagógica se torna mais envolvente, transformando o processo de aprendizagem em uma experiência mais rica.

Em resumo, a criação de vídeos com IA é uma prática pedagógica alinhada às diretrizes nacionais. Ela capacita alunos e professores, expandindo suas possibilidades criativas e mostrando que a tecnologia pode ser integrada de forma versátil em todas as disciplinas para atender a objetivos educacionais específicos. Recomenda-se que estudos posteriores analisem o uso da Vidnoz AI em contextos reais de sala de aula, para avaliar sua eficácia pedagógica de forma empírica.

## **REFERÊNCIAS**

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em:

[https://www.tecnodocencias.com/ava/pluginfile.php/2390/mod\\_resource/content/1/Metodologias%20Ativas%20para%20uma%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Inovadora%20Uma%20Abordagem%20Te%C3%B3rico-Pr%C3%A1tica%20by%20Lilian%20Bacich%20%20Jos%C3%A9%20Moran%20%5BBacich%20Lilian%5D%20CAP%38DTULOS%20SELEZIONADOS.pdf](https://www.tecnodocencias.com/ava/pluginfile.php/2390/mod_resource/content/1/Metodologias%20Ativas%20para%20uma%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Inovadora%20Uma%20Abordagem%20Te%C3%B3rico-Pr%C3%A1tica%20by%20Lilian%20Bacich%20%20Jos%C3%A9%20Moran%20%5BBacich%20Lilian%5D%20CAP%38DTULOS%20SELEZIONADOS.pdf). Acesso em: 15 set. 2025.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação e a base. Brasília: MEC, 2018.

Disponível em: [https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf). Acesso em: 20 set. 2024.

CALRIZ. O Desafio da Transformação Digital na Educação Pública. 2024. Disponível em:

Disponível em: <https://www.calriz.com/educacao/o-desafio-da-transformacao-digital-na-educacao-publica/>. Acesso em: 15 set de 2025.

DINIZ, Carolina Cézar Ribeiro Galvão. Inteligência artificial e educação. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara. Agenda Brasileira, ano 6, n.10, 2025. Disponível em:

<https://bd.camara.leg.br/bd/items/07adc9c3-cf47-406f-8e2b-887889c9ddf6/full>. Acesso em: 15 set. 2025.

DINIZ, Carolina Cézar Ribeiro Galvão et al. Os desafios das políticas educacionais federais para promover a integração de tecnologias digitais na educação pública escolar. In:

Tecnologias na educação: construção de políticas públicas. 1. ed. – Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2022. -- (Série estudos estratégicos; n. 14). Disponível em: <

[https://www2.camara.leg.br/a-camara/estruturaadm/altosestudios/pdf/tecnologias\\_educacao\\_conle.pdf](https://www2.camara.leg.br/a-camara/estruturaadm/altosestudios/pdf/tecnologias_educacao_conle.pdf)>. Acesso em: 15 set. 2025.

FÁBREGA, Rodrigo. Inteligência artificial: uma ferramenta para criar. 2024. Disponível em: <https://jfborges.wordpress.com/2024/02/11/inteligencia-artificial-uma-ferramenta-para-criar/>. Acesso em: 25 jul. 2025.

FERRARI, Fabio. Vidnoz AI: aplicação definitiva de inteligência artificial em vídeo. 2024. Disponível em: <https://misturebas.com.br/2024/08/26/vidnoz-aplicacao-ia-video-2024>. Acesso em: 27 set. 2024.

KLIX, Tatiana. Vídeo em aula: engajamento é maior quando alunos produzem os seus. 2017. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/4927/blog-de-tecnologia-video-em-aula-engajamento-e-maior-quando-alunos-produzem-os-seus>. Acesso em: 26 jul. 2025.

LIMA, Artemilson Alves de. O uso do vídeo como instrumento didático e educativo em sala da aula: um estudo de caso do CEFET-RN. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/79843>. Acesso em: 31 ago. 2025.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Regina Célia Tamasso. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. In: Revista Katálysis. Florianópolis v. 10 n. esp. p. 37-45 2007. Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1414-49802007000300004>. Acesso em: 17 ag. 2025.

LÖSCH, S.; RAMBO, C. A.; FERREIRA, J. L. A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. In: Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 18, n. 00, p. e023141, 2023. DOI: 10.21723/riaee.v18i00.17958. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/17958>. Acesso em: 7 set. 2025.

MACHADO, Lilian Caroline. O Uso do vídeo como instrumento de aprendizagem. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016. Disponível em: <https://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/2016%20Lilian%20Caroline%20Machado.pdf>. Acesso em: 25 set. 2024.

MENDES, Carlos André. Revisão do Vidnoz AI: onde a inteligência artificial encontra o vídeo. 2024. Disponível em: <https://ver-o-fato.com.br/revisao-do-vidnoz-ai-onde-a-inteligencia-artificial-encontra-o-video/>. Acesso em: 24 set. 2024.

MCTI. MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO - MCTI; CENTRO DE GESTÃO E ESTUDOS ESTRATÉGICOS - CGEE. IA para o bem de todos; Plano Brasileiro de Inteligência Artificial. Brasília, DF: MCTI; CGEE, 2025. 104p. Disponível em: [https://www.cgEE.org.br/documents/10195/11009772/CGEE\\_PBIA.PDF](https://www.cgEE.org.br/documents/10195/11009772/CGEE_PBIA.PDF). Acesso em: 17 ag. 2025.

MORÁN, José Manuel. O vídeo na sala de aula. In: Comunicação & Educação, São Paulo, Brasil, n. 2, p. 27-35, 1995. Disponível em: <https://revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131>. Acesso em: 17 jul. 2025.

NUNES, Sônia Maria Serrão. O vídeo na sala de aula: um olhar sobre essa ação pedagógica. Monografia Curso de Especialização em Mídias na Educação, Universidade Federal do Amapá. Macapá-AP, 2012. Disponível em: <https://www2.unifap.br/midias/files/2016/04/O-v%C3%ADdeo-na-sala-de-aula-um-olhar-sobre-essa-a%C3%A7%C3%A3o-pedag%C3%B3gica-S%C3%94NIA-MARIA-SERR%C3%83O-NUNES.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2025.

OECHSLER, V.; FONTES, B. C.; BORBA, M. C. Etapas da produção de vídeos por alunos da educação básica: uma experiência na aula de matemática. 2017. In: Revista Brasileira de Educação Básica, v.2, n.2. Disponível em: [https://igce.rc.unesp.br/Home/Pesquisa58/gpimem-pesqeminformaticaoutrasmidiaseeducacaomatematica/etapas-da-producao-de-videos-por-alunos-da-educacao-basica-oshler\\_fontes\\_borba.pdf](https://igce.rc.unesp.br/Home/Pesquisa58/gpimem-pesqeminformaticaoutrasmidiaseeducacaomatematica/etapas-da-producao-de-videos-por-alunos-da-educacao-basica-oshler_fontes_borba.pdf). Acesso em: 26 jul. 2025.

PEREIRA, J.; KOVALSCKI, A.; SILVA, J. A.; BRIGNOL, J. M.; LINO, V. P. J. In: Educitec, Manaus, v. 04, n. 08, p. 208-223, nov. 2018. Edição especial. <https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/565/193>. Acesso em: 31 ago. 2025.

PROESC. Inteligência artificial no ambiente escolar: estratégias para utilizar de maneira saudável. 2024. Disponível em: <https://proesc.com/blog/inteligencia-artificial-no-ambiente-escolar-estrategias-para-utilizar-de-maneira-saudavel/>. Acesso em: 26 jul. 2025.

QUIXABEIRA, Fernanda de Melo. A importância do uso do vídeo educativo no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. 2020. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/9472/1/A%20import%C3%A2ncia%20do%20uso%20do%20v%C3%ADdeo%20educativo%20no%20processo%20de%20ensino%20e%20aprendizagem%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2025.

RAMALHO, Adriana. Desigualdade Digital: Como a Falta de Acesso à Tecnologia Afeta o Aprendizado de Crianças Vulneráveis. 2025. Disponível em: <https://jornaldobras.com.br/noticia/63471/desigualdade-digital-como-a-falta-de-acesso-a-tecnologia-afeta-o-aprendizado-de-criancas-vulneraveis>. Acesso em: 15 set. 2025.

SILVA, Ricardo Francelino da. As emoções e sentimentos na relação professor-aluno e sua importância para o processo de ensino e aprendizagem: contribuições da teoria de Henri Wallon. 2017. Dissertação de Mestrado em Psicologia. Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras de Assis. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/e9810c5d-d32d-47a0-aca7-2062df422423/content>. Acesso em: 15 set. 2025.

STUART, Russell. NORVIG, Peter. Inteligência artificial. Trad. Regina Célia Simille. Rio de Janeiro. Elsevier. 2013. Disponível em: [https://www.kufunda.net/publicdocs/Intelig%C3%A2ncia%20Artificial%20\(Peter%20Norvig,%20Stuart%20Russell\).pdf](https://www.kufunda.net/publicdocs/Intelig%C3%A2ncia%20Artificial%20(Peter%20Norvig,%20Stuart%20Russell).pdf). Acesso em: 28 jul. 2025.

SILVA, Gabriele. Vídeos gratuitos para professores utilizarem em sala de aula. 2019. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/videos-gratuitos-para-professores-utilizarem-em-sala-de-aula>. Acesso em: 29 dez. 2024.

VARELA, Luís. Como utilizar o vídeo em sala de aula?. 2021. Disponível em: <https://www.educatech.pt/como-utilizas-o-video-em-sala-de-aula/>. Acesso em: 29 dez. 2024.

ZASSO, Bianca. Especialista destaca a importância da formação digital de professores e também fala sobre questões éticas no uso de ferramentas tecnológicas. 2024. Disponível em: <https://sinepe-rs.org.br/educacaoempauta/tendencias/equilibrio-para-transformar-a-inteligencia-artificial-na-pratica-dentro-da-sala-de-aula/>. Acesso em: 26 jul. 2025.