



## O uso de inteligência artificial generativa em bibliotecas: estratégias inovadoras para criação de conteúdo e promoção institucional

*The use of generative artificial intelligence in libraries: innovative strategies for content creation and institutional promotion*

Diego Leonardo de Souza Fonseca 

Doutor em Ciência da Informação  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, Brasil  
[diego.fonseca@ifam.edu.br](mailto:diego.fonseca@ifam.edu.br)

### Resumo

Este artigo investiga o uso de ferramentas de inteligência artificial generativa na criação de conteúdo criativo e promocional para bibliotecas, considerando seu potencial como estratégia de inovação em serviços de informação. Por meio de uma abordagem qualitativa, foram analisadas as funcionalidades e aplicabilidades de ferramentas baseadas em geração de texto, imagens, vídeos, transcrição e tradução automática. O estudo revela que essas tecnologias possibilitam a personalização da comunicação institucional, a ampliação da acessibilidade e o fortalecimento do vínculo entre biblioteca e comunidade usuária. Observa-se que, integrando essas ferramentas em seus processos de mediação e divulgação, a biblioteca pode diversificar formatos de conteúdo, dinamizar ações culturais e educativas, além de otimizar a visibilidade de seus serviços e acervos. Contudo, destaca-se a necessidade de uso ético e consciente dessas tecnologias, com atenção aos limites da automação e à mediação humana. O artigo propõe diretrizes para uso responsável das ferramentas e sugere novas linhas de pesquisa voltadas à avaliação de impacto, boas práticas e capacitação profissional no contexto da inteligência artificial aplicada à Biblioteconomia.

**Palavras-chave:** inteligência artificial generativa; bibliotecas; criação de conteúdo; comunicação institucional; inovação em serviços de informação.

### Abstract

*This article investigates the use of generative artificial intelligence tools in the creation of creative and promotional content for libraries, considering their potential as a strategy for innovation in information services. Through a qualitative approach, it analyzes the functionalities and applications of tools based on text generation, images, videos, transcription, and automatic translation. The study reveals that these technologies enable personalized institutional communication, increased accessibility, and stronger connections between libraries and user communities. It is observed that, by integrating such tools into their mediation and outreach processes, libraries can diversify content formats, enhance cultural and educational activities, and improve the visibility of their services and collections. However, the study emphasizes the need for ethical and conscious use of these technologies, paying attention to the limits of automation and the importance of human mediation. The article proposes guidelines for responsible use of these tools and suggests new research lines focused on impact eva-*



doi: [10.28998/cirev.2026v13e19724](https://doi.org/10.28998/cirev.2026v13e19724)

Este artigo está licenciado sob uma [Licença Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Submetido em: 01/06/2025

Aceito em: 19/09/2025

Publicado em: 29/01/2026

*luation, best practices, and professional training in the context of artificial intelligence applied to librarianship.*

**Keywords:** *generative artificial intelligence; libraries; content creation; institutional communication; innovation in information services.*

## 1 INTRODUÇÃO

As bibliotecas, historicamente reconhecidas como instituições centrais na organização, preservação e disseminação do conhecimento, vêm passando por profundas transformações diante do avanço das tecnologias digitais. Se antes o foco principal era o acesso físico a coleções impressas, hoje a atenção se volta para serviços de informação mais dinâmicos, interativos e adaptados aos novos comportamentos informacionais dos usuários (Fernandes, 2018). Nesse cenário, emerge a necessidade de inovação não apenas nos processos técnicos internos das bibliotecas, mas também em suas estratégias de comunicação, mediação cultural e engajamento com a comunidade.

Com a crescente digitalização da vida cotidiana, as bibliotecas enfrentam o desafio de manter sua relevância enquanto espaços de acesso democrático à informação. Para isso, torna-se imprescindível que ampliem sua presença em ambientes digitais e adotem linguagens comunicacionais capazes de dialogar com públicos diversos, sobretudo com as gerações nativas digitais. Nesse contexto, a criação de conteúdo educativo e promocional assume papel estratégico, funcionando como ponte entre os serviços oferecidos e os interesses, necessidades e expectativas dos usuários.

A emergência de ferramentas de inteligência artificial generativa (IAG) representa uma oportunidade significativa nesse processo de reinvenção das práticas comunicacionais das bibliotecas. Tais ferramentas, que incluem modelos de linguagem natural (como o ChatGPT), de geração de imagens (como o DALL-E), de produção de vídeo e voz, permitem a criação automatizada, personalizada e criativa de diversos tipos de conteúdo. Postagens para redes sociais, cartazes digitais, vídeos explicativos, roteiros de oficinas, folhetos de orientação e *newsletters* são exemplos de materiais que podem ser concebidos com o apoio de IAs generativas, economizando tempo e recursos humanos e ampliando o alcance das ações de mediação informacional.

No entanto, a adoção dessas tecnologias no contexto bibliotecário exige reflexão crítica. Questões relacionadas à curadoria, confiabilidade da informação, ética no uso de conteúdos gerados por máquinas e à mediação humana continuam centrais. É necessário compreender que a IA generativa não substitui o trabalho do profissional da informação, mas pode ser uma aliada estratégica na construção de uma comunicação mais acessível, responsiva e inovadora.

Diante desse panorama, este artigo tem como objetivo investigar o uso de ferramentas de inteligência artificial generativa para a criação de conteúdo criativo e promocional em bibliotecas, com ênfase na contribuição dessas tecnologias para a inovação em serviços de informação. Para isso, será apresentada uma análise teórica sobre os fundamentos da IA generativa e da inovação em bibliotecas, bem como exemplos práticos de aplicação em ambientes bibliotecários. A proposta busca contribuir para a reflexão sobre como as bibliotecas podem incorporar tecnologias emergentes de forma crítica, estratégica e ética, potencializando sua missão social e educativa no contexto digital contemporâneo.

## 2 INOVAÇÃO EM SERVIÇOS DE INFORMAÇÃO NAS BIBLIOTECAS

A inovação em serviços de informação é um conceito em constante desenvolvimento que reflete as transformações sociais, tecnológicas e culturais no modo como as bibliotecas interagem com seus públicos. Conforme Drucker (1987), a inovação não é somente uma invenção tecnológica, mas sobretudo uma mudança de valor e propósito dentro das organizações. No contexto das bibliotecas, a inovação é percebida como a capacidade de responder proativamente às necessidades informacionais da sociedade, reconfigurando seus serviços, espaços, tecnologias e práticas profissionais para gerar maior impacto social e cultural (Cunha; Cavalcanti, 2008).

Para Zaninelli, Nogueira e Horimi (2019), a inovação nos serviços de informação está relacionada à busca por soluções criativas que promovam o acesso equitativo, a qualidade da mediação informacional e o fortalecimento da cidadania. Nesse sentido, as bibliotecas precisam se reinventar como ambientes dinâmicos, capazes de dialogar com as linguagens contemporâneas e integrar tecnologias emergentes aos seus processos. A adoção de sistemas inteligentes, ambientes híbridos e metodologias centradas no usuário tornam-se fundamentais para o reposicionamento estratégico das bibliotecas como centros de inovação e inclusão social.

A literatura da Biblioteconomia e Ciência da Informação (BCI) destaca que a inovação pode ocorrer em múltiplas dimensões da biblioteca: tecnológica, organizacional, social e educacional. Para Fonseca e Fonseca (2002), o papel das bibliotecas no ecossistema da informação exige práticas inovadoras tanto para armazenar e recuperar informações, quanto para formar sujeitos críticos, promover a diversidade e fomentar o pensamento criativo, de modo que isso implica transformar a biblioteca em um espaço colaborativo, aberto à experimentação e ao protagonismo dos usuários.

Corroborando essa perspectiva, Christensen *et al.* (2006) discutem a teoria da inovação disruptiva aplicada ao setor público, incluindo bibliotecas, apontando que mudanças sustentáveis nos serviços ocorrem quando tecnologias acessíveis e de baixo custo são combinadas a novos modelos de gestão, promovendo maior alcance e engajamento. Nesse ponto, a inteligência artificial generativa representa uma oportunidade estratégica de inovação disruptiva, ao permitir que bibliotecas criem conteúdos personalizados, acessíveis e culturalmente relevantes sem demandar grandes estruturas técnicas ou orçamentos elevados.

Além disso, Castells (2003) e Levy (2011), a partir de uma reflexão que se coaduna com pesquisas recentes, como a de Souza e Freire (2022), reconhecem que vivemos em uma sociedade em rede e em constante reconfiguração do conhecimento, na qual os serviços de informação devem ser adaptáveis, interativos e orientados à mediação digital. A inovação, nesse cenário, não se limita à adoção de tecnologias, mas envolve a criação de ecossistemas informacionais nos quais as bibliotecas atuam como mediadoras, curadoras e produtoras de conteúdo, utilizando ferramentas como as de inteligência artificial para atender de forma mais precisa e significativa os diversos perfis de usuários (Abadal; Anglada, 2016).

Nesse sentido, é importante destacar que a inovação em serviços de informação não deve ser entendida como um fim em si mesma, mas como um processo contínuo, ético e orientado ao bem comum. Como apontam Souza e Freire (2022), a inovação bibliotecária deve estar atrelada à promoção da equidade informacional, à valorização do patrimônio cultural e à ampliação dos direitos de acesso à informação. Assim, a incorporação de tecnologias como a IAG precisa ser acompanhada por políticas institucionais, formação de profissionais e mecanismos de avaliação crítica, garantindo que os processos inovadores estejam

alinhados aos princípios democráticos e humanistas que fundamentam o papel social das bibliotecas.

### 3 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E SUAS APLICAÇÕES

A IAG representa uma das evoluções mais significativas da IA contemporânea, caracterizando-se pela capacidade de gerar novos conteúdos a partir de grandes conjuntos de dados previamente processados (Goodfellow *et al.*, 2014). Ela se difere de sistemas tradicionais, que apenas analisam e classificam informações, pois foi projetada para criar textos, imagens, sons e outros formatos multimodais, simulando processos criativos humanos. Segundo Goodfellow *et al.* (2014), pioneiros na criação das Generative Adversarial Networks (GANs), os modelos generativos aprendem padrões complexos nos dados e são capazes de produzir conteúdos inéditos que preservam coerência contextual e estética.

A partir de 2020, com o avanço de modelos de linguagem de larga escala (LLMs), como GPT (Generative Pre-trained Transformer), BERT (Bidirectional Encoder Representations from Transformers) e T5 (Text-to-Text Transfer Transformer), a inteligência artificial generativa passou a desempenhar um papel ainda mais amplo na criação automatizada de conteúdos textuais. Para Floridi e Chiriatti (2020), esses modelos trazem implicações filosóficas e práticas ao desafiar fronteiras entre criatividade humana e computacional, tornando-se ferramentas que ampliam, mas também tensionam, os limites da autoria, originalidade e veracidade. No contexto das bibliotecas, os debates sobre o uso de IA estão sendo aprofundados, considerando a necessidade de garantir confiabilidade, ética e curadoria da informação a partir de práticas e aplicações que otimizem as suas atividades (Cativo, 2024).

Além da produção textual, a IAG tem sido aplicada com êxito em contextos visuais e audiovisuais, com o uso de ferramentas como DALL-E, Midjourney e Sora, que permitem a geração de imagens e vídeos baseados em descrições textuais. Essa capacidade de conversão entre linguagens oferece novas possibilidades para o design de materiais educativos, campanhas de incentivo à leitura, ambientação de espaços físicos e produção de conteúdos acessíveis e atrativos. Para McCormack, Gifford e Hutchings (2019), a criatividade algorítmica pode ser entendida como uma forma de coautoria, nos quais humanos e máquinas colaboram na produção de experiências comunicacionais inovadoras.

A literatura também aponta para a expansão das aplicações da IAG em áreas como acessibilidade, tradução automática e transcrição em tempo real. Ferramentas como Whisper (para transcrição e legendagem automática) e DeepL (para tradução contextualizada) exemplificam como a IAG pode tornar a informação mais inclusiva, adaptando conteúdos para pessoas com deficiência auditiva, usuários multilíngues e populações em contextos de vulnerabilidade informacional. Para Leonardi (2024), o uso ético da IA deve considerar sua função social, garantindo que os recursos tecnológicos ampliem direitos e não aprofundem desigualdades.

Em ambientes informacionais como as bibliotecas, a IAG pode ser utilizada para automatizar e personalizar serviços, como a criação de recomendações de leitura, elaboração de resenhas, produção de *posts* para redes sociais, desenvolvimento de tutoriais e dinâmicas de gamificação. Segundo Popenici e Kerr (2017), essas aplicações não substituem o profissional da informação, mas exigem dele novas competências relacionadas à curadoria digital, literacia informacional e avaliação crítica das tecnologias. A mediação entre os *outputs* da IA e o contexto social e cultural do usuário torna-se, assim, uma função central do bibliotecário na era da IA.

Por fim, é importante reconhecer que a inteligência artificial generativa, apesar de suas promessas, também suscita desafios em relação à transparência, aos vieses algorítmicos e à governança tecnológica. O'Neil (2016) e Binns (2018) alertam para o risco de reproduções de preconceitos e desinformação, caso os modelos não sejam auditados e utilizados com critérios éticos claros. No contexto das bibliotecas, como ressalva Leonardi (2024), isso implica adotar princípios de boas práticas, promover a formação continuada de seus profissionais e estabelecer diretrizes de uso responsável das tecnologias generativas, alinhadas aos valores de equidade, diversidade e acesso universal à informação.

#### 4 COMUNICAÇÃO DIGITAL E CRIAÇÃO DE CONTEÚDO EM BIBLIOTECAS

A comunicação digital transformou profundamente a forma como as bibliotecas interagem com seus públicos, abrindo novas possibilidades para disseminação da informação, mediação cultural e engajamento comunitário. Com o crescimento do acesso à internet e o uso generalizado de redes sociais, dispositivos móveis e plataformas digitais, as bibliotecas passaram a adotar estratégias de comunicação mais dinâmicas, multimodais e centradas no usuário. Segundo Prado e Correa (2016), a presença digital das bibliotecas não pode ser observada somente como uma extensão de seus serviços físicos, mas também como uma reconfiguração do seu papel como instituições mediadoras da informação em contextos de cultura digital.

A criação de conteúdo digital, nesse cenário, assume papel central como estratégia de aproximação e fidelização dos usuários. A produção de materiais como vídeos explicativos, *podcasts*, infográficos, postagens interativas, tutoriais e boletins informativos possibilita ampliar o alcance das bibliotecas e torná-las mais visíveis e relevantes em ambientes virtuais. Para Bispo e Bari (2022), as bibliotecas devem oferecer um conteúdo digital informativo, atrativo e adaptado às necessidades informacionais dos diferentes públicos, utilizando linguagem acessível e recursos visuais para facilitar a compreensão. Nesse processo, a atuação do bibliotecário como comunicador ganha destaque, exigindo competências em *design* da informação, marketing digital e letramento midiático.

Com o avanço das tecnologias de IA, especialmente as ferramentas generativas, a produção de conteúdo para bibliotecas pode ser significativamente potencializada. Observa-se que esses tipos de ferramentas tornam possível, por exemplo, a elaboração de campanhas temáticas, conteúdos acessíveis, curadorias automáticas de obras, resumos de livros, tutoriais e apresentações multimídia (Cativo, 2024). Conforme Ricardo (2024), o uso estratégico da IAG na comunicação bibliotecária permite uma presença mais constante e engajadora nas redes sociais, sem sobrecarregar as equipes com tarefas repetitivas.

Entretanto, conforme pontua Leonardi (2024), é necessário considerar que a comunicação digital em bibliotecas deve ser orientada por princípios éticos, de inclusão e responsabilidade informacional. A curadoria humana continua sendo indispensável para garantir a veracidade, a contextualização e a adequação dos conteúdos ao público-alvo. Segundo Castells (2009), a sociedade em rede exige das instituições públicas e privadas o compromisso com a formação crítica de seus usuários, o que inclui fomentar a literacia informacional e o pensamento reflexivo sobre os fluxos informativos digitais. Assim, o conteúdo produzido pelas bibliotecas deve informar, bem como promover a autonomia intelectual dos sujeitos.

## 5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa é de natureza qualitativa, com delineamento exploratório e descritivo. A escolha por essa abordagem justifica-se pela necessidade de compreender em profundidade um fenômeno emergente e pouco sistematizado na literatura da Ciência da Informação: o uso de ferramentas de IAG como apoio à criação de conteúdo comunicacional em bibliotecas, no contexto da inovação em serviços de informação.

Segundo Gil (2010), a pesquisa qualitativa permite interpretar fenômenos sociais a partir de uma perspectiva compreensiva, considerando a complexidade dos contextos e a multiplicidade de sentidos atribuídos pelos sujeitos. Já a pesquisa exploratória, como define Yin (2016), é especialmente útil quando se deseja examinar uma temática nova ou ainda pouco investigada, buscando construir categorias analíticas e hipóteses iniciais.

A investigação foi estruturada em duas etapas principais: (a) Revisão bibliográfica: realizou-se um levantamento bibliográfico em periódicos científicos da área da Ciência da Informação, Biblioteconomia, Comunicação e Tecnologias da Informação, com ênfase nos temas: inovação em bibliotecas, IAG, comunicação digital e mediação da informação. As bases de dados consultadas incluíram Scielo, Base de Dados em Ciência da Informação (Brapci), DOAJ e Google Scholar. A análise teve como objetivo identificar abordagens teóricas e experiências práticas que fundamentassem a discussão proposta; (b) Análise documental e técnica de ferramentas de IAG: essa etapa consistiu na análise descritiva e técnica de ferramentas representativas da IA generativa, agrupadas em quatro categorias: (1) Modelos de geração textual (ChatGPT, Claude e Gemini); (2) Modelos de geração visual (DALL·E e Canva com IA); (3) Ferramentas de criação de vídeo e narração (Synthesia e Pictory) e (4) Ferramentas de transcrição e legendagem (Whisper e DeepL).

Contudo, o estudo não se propõe a avaliar exaustivamente o desempenho técnico dos sistemas de IAG, mas sim analisar suas possibilidades de uso comunicacional em contextos bibliotecários. Pondera-se que futuras investigações poderão aprofundar esses aspectos a partir de estudos empíricos mais amplos, aplicados a bibliotecas reais, com envolvimento direto de usuários e equipes.

## 6 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A investigação realizada permitiu identificar o potencial das ferramentas de IAG como aliadas estratégicas na criação de conteúdo criativo e promocional para bibliotecas. A análise, baseada em percepções do uso prático e na identificação de estudos na literatura científica, evidenciou uma diversidade de possibilidades comunicacionais, desde a automação de tarefas até a ampliação da expressividade visual e textual das ações de mediação cultural. Os resultados são discutidos a seguir com base em quatro categorias principais de ferramentas.

As ferramentas de IA generativa aplicáveis ao contexto bibliotecário podem ser agrupadas em quatro categorias principais:

- a) **Modelos de linguagem natural:** como o ChatGPT, Claude e Gemini, capazes de gerar textos descritivos, resumos, roteiros, postagens e interações em linguagem natural.

- b) **Modelos de geração de imagens:** como DALL-E e Stable Diffusion, úteis para criação de cartazes, ilustrações de campanhas, capas de materiais promocionais e imagens educativas.
- c) **Ferramentas de geração de vídeo e voz:** como Pictory, Synthesia e HeyGen, que permitem criar vídeos explicativos com narração automatizada, utilizados para tutoriais, apresentações e comunicação institucional.
- d) **Ferramentas de transcrição e tradução automática:** como Whisper e DeepL, aplicáveis à legendagem de vídeos, tradução de conteúdos e acessibilidade multilíngue.

Conforme apontado por Ricardo (2024), essas ferramentas permitem às bibliotecas otimizar recursos e diversificar suas formas de interação com os usuários, sobretudo em contextos de escassez de pessoal ou de necessidade de atualização constante dos canais digitais. Além disso, tornam possível a produção de conteúdo sob demanda, adaptado a diferentes públicos, faixas etárias e níveis de letramento.

É fundamental garantir que a mediação humana esteja presente, validando, adaptando e contextualizando os materiais produzidos por IA. Como lembra Levy (2011), o conhecimento só se realiza plenamente na interação entre sujeitos, sendo o papel do bibliotecário insubstituível na construção de sentidos informacionais. Nesse sentido, observa-se que a adoção da IAG em bibliotecas implica uma série de questões éticas, que vão desde a autoria dos conteúdos até a curadoria das informações geradas automaticamente. De acordo com Passos e Andretta (2022), é fundamental refletir sobre os riscos de reprodução de vieses algorítmicos, a possibilidade de disseminação de desinformação e a responsabilidade institucional sobre o conteúdo publicado.

Segundo Dutra e Brennand (2024), os sistemas de IA devem ser guiados por princípios como justiça, transparência, responsabilidade e explicabilidade. Isso significa que, no contexto bibliotecário, é preciso estabelecer diretrizes claras para o uso de conteúdo gerado por IA garantindo a conformidade com os valores humanistas e democráticos que orientam a profissão. Além disso, o uso de IA deve fortalecer, e não substituir, a função crítica e educativa da biblioteca. Como argumentam Almeida, Santana Junior e Brito (2023) é essencial que os bibliotecários sejam capacitados para utilizar essas tecnologias de forma criativa, mas também ética e consciente, não de modo neutro, mas sim com uma postura crítica, preservando sua autonomia profissional e sua capacidade de intervir nos processos comunicacionais e educativos.

Os modelos de geração textual baseados em IAG, como ChatGPT<sup>1</sup>, Gemini (Google)<sup>2</sup> e Claude (Anthropic)<sup>3</sup>, apresentam um vasto leque de possibilidades para aplicação em bibliotecas, principalmente no que se refere à criação de conteúdo textual dinâmico, personalizado e alinhado com os objetivos institucionais. Essas ferramentas utilizam modelos de linguagem treinados com grandes volumes de dados para produzir textos coesos, informativos e adaptáveis a diferentes contextos e públicos, o que representa um diferencial significativo para instituições que buscam inovação em serviços de informação (Ramos, 2023).

No contexto das bibliotecas, a aplicação prática dessas ferramentas pode se dar em diversas frentes. Uma das mais imediatas é a produção de conteúdos promocionais. Utilizando ChatGPT, por exemplo, bibliotecários podem gerar descrições atrativas de eventos

---

<sup>1</sup> ChatGPT (OpenAI): <https://chatgpt.com/>.

<sup>2</sup> Gemini (Google): <https://gemini.google.com/u/1/app>.

<sup>3</sup> Claude (Anthropic): <https://claude.ai/>.

culturais, textos de divulgação para redes sociais, convites institucionais e notícias sobre novos serviços, de forma rápida e com boa qualidade linguística. Além disso, essas ferramentas permitem a adaptação do conteúdo para diferentes plataformas e públicos, oferecendo versões mais formais, criativas ou acessíveis conforme a demanda.

Também há a possibilidade de aplicabilidade na elaboração de conteúdo educativo. Algumas ferramentas como Gemini e Claude podem ser empregadas na criação de roteiros para oficinas de formação de usuários, guias temáticos de pesquisa, resumos de artigos científicos, FAQs (Frequently Asked Questions) sobre serviços da biblioteca e textos de apoio à alfabetização informacional. A partir de comandos específicos (os chamados *prompts*<sup>4</sup>), é possível gerar conteúdos adaptados para diferentes níveis de complexidade, desde o ensino básico até o ensino superior, promovendo maior autonomia e protagonismo dos bibliotecários no processo educativo.

Adicionalmente, essas ferramentas contribuem para a dinamização da comunicação interna, de modo que as bibliotecas podem utilizar modelos generativos para redigir relatórios técnicos, atas de reunião, planejamentos estratégicos ou documentos administrativos com mais agilidade, reduzindo o tempo de produção e ampliando a produtividade das equipes. A capacidade dos modelos em interpretar comandos e produzir versões refinadas de textos técnicos também favorece a padronização da linguagem institucional.

A integração da IAG na rotina das bibliotecas pode ainda auxiliar na mediação da informação. A partir da simulação de diálogos com usuários, é possível utilizar ChatGPT para treinar atendimentos personalizados, desenvolver fluxos de referência virtual ou ainda criar assistentes inteligentes que orientem sobre o uso do catálogo, normas de acesso, bases de dados, localização de acervos, entre outros. Essa capacidade pode ser explorada em interfaces conversacionais que atuem como suporte 24 horas, especialmente em bibliotecas universitárias ou digitais.

Importa destacar, no entanto, que a qualidade dos resultados está diretamente ligada à qualidade dos *prompts* elaborados. O domínio da linguagem de comando e a compreensão do funcionamento dos modelos são habilidades fundamentais para bibliotecários que desejam explorar todo o potencial dessas ferramentas. Portanto, além do uso técnico, há uma dimensão formativa importante, relacionada ao letramento informacional e à capacitação continuada dos profissionais da informação.

A seguir, apresenta-se um quadro ilustrativo com sugestões de *prompts* (comandos) práticos para diferentes aplicabilidades dos modelos de geração textual nas bibliotecas (Quadro 1).

Conforme observado, essas aplicações demonstram que as ferramentas de geração textual podem ser aliadas estratégicas das bibliotecas no processo de inovação, desde que utilizadas com senso crítico, orientação ética e objetivos claros. Pode-se ainda refinar os comandos para gerar maior precisão de resposta otimizando a criatividade e garantindo maior automação. Logo, pontua-se que essas ferramentas de IAG tendem a ampliar as possibilidades de mediação da informação e fortalecer o papel comunicativo e educativo das bibliotecas, desde que haja um acompanhamento e um planejamento de uso e aplicabilidade.

A utilização de ferramentas de geração de imagens por IA tem se mostrado uma aliada estratégica para bibliotecas que buscam inovar na criação de materiais visuais atrativos, acessíveis e adaptados às necessidades de seus públicos. Alguns modelos como DALL·E (de-

---

<sup>4</sup> É um texto baseado em linguagem natural que solicita que a IAG execute uma tarefa específica. Ele é usado para a criação de conteúdos, vídeos, imagens, músicas, etc. (Amazon Web Service, 2024).

envolvido pela OpenAI)<sup>5</sup>, Canva com IA (que integra funcionalidades de geração visual baseadas em *prompts* textuais)<sup>6</sup> e *Stable Diffusion* (um modelo de código aberto amplamente usado para geração de imagens sintéticas)<sup>7</sup> são exemplos de plataformas que permitem a produção autônoma e criativa de conteúdo gráfico com alto grau de personalização.

**Quadro 1 - Exemplos de *prompts* para aplicação de IAG textual em bibliotecas**

Aplicação	Ferramenta sugerida	Prompt sugerido
Divulgação de eventos	ChatGPT	"Crie um texto de convite para um clube de leitura sobre literatura brasileira."
Postagens em redes sociais	Gemini	"Escreva uma postagem descontraída sobre o Dia do Bibliotecário para o Instagram."
Criação de FAQ	Claude	"Gere uma lista de perguntas frequentes sobre o uso do acervo digital da biblioteca."
Roteiro de oficina	ChatGPT	"Crie um roteiro didático para uma oficina sobre como usar o Portal de Periódicos CAPES."
Atendimento ao usuário	Claude	"Simule um diálogo entre um bibliotecário e um estudante buscando livros sobre história medieval."
Relatórios institucionais	Gemini	"Redija um relatório semestral sobre os principais atendimentos da biblioteca universitária."
Guias temáticos	ChatGPT	"Crie um guia temático com indicações de livros e filmes sobre Inteligência Artificial."
Resumos acadêmicos	Claude	"Resuma em linguagem acessível um artigo científico sobre preservação digital."

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O DALL·E, por exemplo, possibilita a geração de imagens realistas ou estilizadas a partir de comandos textuais (*prompts*), oferecendo desde ilustrações educativas até representações criativas para campanhas institucionais. Seu uso em bibliotecas pode incluir a produção de capas de livros digitais, pôsteres para eventos, imagens para redes sociais e ilustrações temáticas que acompanham projetos de incentivo à leitura ou ações de mediação cultural. A principal vantagem está na rapidez e na originalidade das imagens geradas, além da possibilidade de adaptação cultural e linguística com base no contexto do usuário.

No caso do Canva com IA, a plataforma oferece uma interface intuitiva e amigável para bibliotecários com pouca ou nenhuma experiência em design gráfico. Com recursos de IA como "*Text to Image*", o Canva permite transformar uma descrição em linguagem natural em elementos visuais, integrando-os diretamente aos materiais gráficos, como *flyers*, cartazes, apresentações e *stories* para Instagram. Seu diferencial está na ampla gama de templates prontos, adaptáveis com imagens geradas por IA, o que otimiza o tempo e melhora a padronização da comunicação institucional.

Já o *Stable Diffusion* apresenta-se como uma alternativa robusta e flexível, voltada especialmente para usuários que desejam maior controle técnico sobre a geração das imagens. Por ser uma ferramenta de código aberto, permite customizações, treinamento de modelos com *datasets* específicos e integração com outras plataformas. Em contextos bibliotecários, pode ser explorado para criação de exposições virtuais com artes temáticas, desenvolvimento de avatares personalizados para assistentes virtuais, ou mesmo para reconstituição visual de contextos históricos em projetos educativos.

<sup>5</sup> DALL-E (OpenAI): <https://openai.com/index/dall-e-3/>.

<sup>6</sup> Canva IA (Canva): [https://www.canva.com/pt\\_br/gerador-imagem-ia/](https://www.canva.com/pt_br/gerador-imagem-ia/).

<sup>7</sup> Stable Diffusion: <https://stability.ai/>.

A aplicabilidade dessas ferramentas na biblioteca no âmbito da produção criativa e na comunicação pode ser ampla e dividida em diferentes frentes:

1. **Comunicação institucional:** criação de identidade visual personalizada, produção de imagens para campanhas de divulgação de serviços, horários de funcionamento e eventos culturais.
2. **Design criativo:** desenvolvimento de ilustrações voltadas para a produção criativa, criação de identidade funcional da biblioteca, uso para oficinas criativas de elaboração de gibis e histórias e quadrinhos.
3. **Educação e mediação cultural:** elaboração de ilustrações para materiais didáticos, ambientações visuais para contação de histórias, e suporte visual em oficinas e clubes de leitura.
4. **Inclusão digital e acessibilidade:** adaptação visual de conteúdos para públicos com necessidades específicas, como leitores iniciantes, crianças ou pessoas com dificuldades cognitivas, utilizando imagens simples e diretas para reforçar a compreensão.
5. **Projetos de memória e patrimônio:** reconstrução visual de cenários históricos locais ou de personagens relevantes, criando uma ponte entre o acervo físico e o digital.
6. **Atividades de gamificação e engajamento:** produção de *cards* visuais, mapas ilustrados, personagens e elementos gráficos para jogos educativos voltados ao público jovem.

Essas aplicações demonstram que as ferramentas de geração de imagens por IA, para além de ampliar a capacidade de produção de conteúdo das bibliotecas, também cooperam para reforçar o seu papel como espaços de criação, expressão e experimentação cultural. Para apoiar os bibliotecários na adoção dessas ferramentas, abaixo apresenta-se um quadro (Quadro 2) com sugestões de *prompts* organizados por tipo de aplicabilidade.

**Quadro 2 - Exemplos de prompts para aplicação de IAG para geração de imagens em bibliotecas**

Aplicabilidade	Ferramenta	Prompt sugerido
Comunicação institucional	DALL-E	"Uma imagem colorida de uma biblioteca pública moderna com crianças lendo livros"
Design criativo	Canva com IA	"Cartaz para evento de mediação de leitura infantil com tema de contos de fadas"
Educação e mediação cultural	Stable Diffusion	"Ilustração em estilo aquarela de um dragão lendo um livro em uma floresta"
Inclusão digital e acessibilidade	Canva com IA	"Imagem simples e clara de um livro aberto com símbolos de acessibilidade"
Projetos de memória e patrimônio	DALL-E	"Cena histórica de uma biblioteca brasileira do século XIX, em estilo realista"
Gamificação e engajamento	Stable Diffusion	"Personagem fictício estilo anime para jogo de leitura interativa na biblioteca"

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Conforme observado, a variação de uso para gerar imagens é bem amplo e, de acordo com o objetivo da biblioteca, pode ser aplicado para diferentes contextos, desde a produção de conteúdo até a comunicação com o público. No entanto, o uso dessas ferramentas requer a orientação ética e curadoria por parte dos profissionais da informação, especialmente no que diz respeito ao controle de qualidade, respeito à diversidade cultural e ao combate à reprodução de estereótipos e ao plágio. A mediação humana continua sendo fundamental para garantir que os conteúdos gerados estejam alinhados com os valores e os objetivos sociais das bibliotecas.

A geração de vídeos por meio de IAG representa uma das mais promissoras possibilidades de inovação na comunicação institucional e promoção de serviços em bibliotecas. Destacam-se aqui o Pictory, Synthesia e HeyGen por suas capacidades de transformar textos em vídeos dinâmicos com narração em voz natural e, em alguns casos, com apresentações por avatares digitais realistas. Essas soluções são úteis em ambientes informacionais que buscam democratizar o acesso à informação, facilitar a compreensão de conteúdos complexos e engajar usuários em diferentes formatos comunicacionais.

A ferramenta Pictory<sup>8</sup> permite a criação automática de vídeos a partir de *scripts* textuais ou de artigos já publicados. Por meio de algoritmos de processamento de linguagem natural, a plataforma identifica ideias-chave nos textos e sugere elementos visuais, incluindo imagens, clipes de vídeo e trilhas sonoras de fundo, que são combinados para formar um vídeo coeso e atrativo. Para bibliotecas, o Pictory pode ser utilizado na transformação de resenhas de livros, divulgação de eventos, tutoriais de uso do acervo ou apresentação de serviços. A automatização do processo garante maior agilidade na produção de conteúdo e permite que bibliotecários, mesmo sem conhecimento em edição de vídeo, desenvolvam materiais audiovisuais de qualidade.

Já a Synthesia<sup>9</sup> oferece uma abordagem mais sofisticada, pois permite a criação de vídeos com avatares digitais que "apresentam" o conteúdo narrado. Essa funcionalidade pode ser útil para instituições que desejam adicionar um elemento humano à comunicação sem necessitar de gravações com pessoas reais. Os avatares da Synthesia são altamente realistas, suportam dezenas de idiomas e podem ser personalizados com diferentes aparências e vozes. Em contextos bibliotecários, a Synthesia pode ser aplicada na apresentação de projetos culturais, no acolhimento de novos usuários, em campanhas de incentivo à leitura, bem como em ações educativas voltadas para a formação de usuários e letramento informacional. Ademais, a plataforma é acessível e escalável, podendo gerar diversos vídeos com baixo custo e em curto prazo.

Por sua vez, o HeyGen<sup>10</sup> une elementos das duas ferramentas anteriores, oferecendo tanto a geração de avatares quanto de narrativas em vídeo com base em *input* textual. Seu diferencial está na fluidez das animações e na sincronização labial, que conferem maior naturalidade à apresentação. Além disso, permite importar imagens e logotipos personalizados, sendo, portanto, uma alternativa versátil para a criação de campanhas institucionais com identidade visual alinhada à biblioteca. Em bibliotecas universitárias e especializadas, por exemplo, ele pode ser utilizado para apresentar guias de pesquisa, instruções de uso de bases de dados e orientações para normalização de trabalhos acadêmicos.

As aplicações dessas ferramentas vão além da divulgação de serviços. Elas têm um papel crucial na promoção da inclusão digital, uma vez que vídeos com narração e legendas facilitam o acesso ao conteúdo por pessoas com deficiência visual ou auditiva. Além disso, o uso de diferentes idiomas permite alcançar comunidades linguísticas diversas, promovendo o caráter multicultural e inclusivo das bibliotecas. Outro aspecto relevante é a possibilidade de personalizar os conteúdos para audiências específicas, como crianças, idosos, estudantes do ensino médio ou universitários, utilizando estilos visuais, vocabulários e tons apropriados a cada público.

Logo abaixo são apresentadas algumas sugestões de aplicabilidades com o uso de *prompts* específicos (Quadro 3).

---

<sup>8</sup> Pictory AI: <https://pictory.ai/>.

<sup>9</sup> Synthesia: <https://www.synthesia.io/pt-br>.

<sup>10</sup> HeyGen: <https://www.heygen.com/>.

**Quadro 3 - Exemplos de prompts para aplicação de IAG para geração de vídeo e voz em bibliotecas**

Aplicabilidade	Ferramenta	Prompt sugerido
Apresentação da biblioteca	Synthesia	"Crie um vídeo de boas-vindas com avatar apresentando os setores da biblioteca"
Divulgação de eventos	Pictory	"Transforme este texto sobre a Semana do Livro em um vídeo animado"
Tutoriais de uso do acervo	HeyGen	"Crie um vídeo explicando como pesquisar no catálogo online da biblioteca"
Incentivo à leitura	Synthesia	"Crie um vídeo com avatar recomendando um livro infantil com linguagem simples"
Acessibilidade para deficientes visuais	Pictory	"Crie um vídeo com narração descritiva explicando os serviços inclusivos"
Orientações acadêmicas	HeyGen	"Gere um vídeo explicando como formatar trabalhos segundo a ABNT"
Campanhas multiculturais	Synthesia	"Crie um vídeo de incentivo à leitura em espanhol para a comunidade latina"
Capacitação de usuários	Pictory	"Gere um vídeo com dicas de como utilizar a biblioteca virtual da universidade"

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O uso dessas ferramentas de IAG não deve ocorrer de forma isolada, mas integrada às estratégias de comunicação e mediação da informação tomando como base um planejamento estratégico da biblioteca incluindo, se possível, estratégias de marketing. Ademais, é recomendável que os conteúdos audiovisuais sejam acompanhados de ações presenciais ou em plataformas sociais, ampliando o alcance e a interação com os usuários, de modo que o uso dessas ferramentas deve ser orientado por objetivos claros e alinhado à missão institucional das bibliotecas.

A acessibilidade da informação é um dos pilares fundamentais do serviço bibliotecário, sobretudo em contextos de promoção da inclusão digital e social. As ferramentas de IAG voltadas à transcrição e tradução automática, como Whisper (da OpenAI) e DeepL Translator, despontam como importantes aliadas nesse processo. Sua incorporação nas práticas das bibliotecas contribui para ampliar o alcance de conteúdos multimodais, atendendo públicos diversos, como pessoas com deficiência auditiva, leitores estrangeiros e comunidades multilíngues.

O *Whisper*<sup>11</sup> é um modelo de reconhecimento automático de fala (ASR) desenvolvido pela OpenAI, treinado em uma ampla variedade de idiomas e sotaques. A sua principal funcionalidade está na conversão precisa e rápida de arquivos de áudio e vídeo em texto, sendo que aplicado em bibliotecas, ele pode ser utilizado para transcrever gravações de eventos, palestras, oficinas, clubes de leitura, vídeos promocionais e conteúdos audiovisuais educativos produzidos pela própria instituição, o que permite documentar essas atividades, como também reutilizá-las em novos formatos – por exemplo, gerando *posts* em *blogs*, legendas para vídeos ou até capítulos para publicações institucionais.

Além disso, o *Whisper* pode ser aplicado para transcrição de depoimentos de usuários, entrevistas com autores, narrativas orais da comunidade e gravações de *podcasts*, ampliando a memória institucional e promovendo uma curadoria de conteúdos baseados em narrativas locais. Logo, a sua capacidade de lidar com múltiplas línguas e sotaques o torna

<sup>11</sup> Whisper (OpenAI): <https://openai.com/index/whisper/>.

uma ferramenta estratégica para bibliotecas situadas em regiões fronteiriças ou com comunidades migrantes.

Já o *DeepL Translator*<sup>12</sup>, por sua vez, é reconhecido por sua elevada precisão na tradução de textos entre diversos idiomas, superando, em muitos casos, ferramentas mais tradicionais. Para bibliotecas que atuam com acervos multilíngues, com projetos de internacionalização ou que desejam tornar seus materiais acessíveis a estrangeiros ou visitantes temporários, o DeepL oferece uma interface intuitiva e funcionalidades úteis, como tradução de documentos inteiros, sugestões de contexto e fidelidade semântica.

Em ações promocionais, o DeepL pode ser utilizado para traduzir conteúdos criados em português para outros idiomas – como *folders*, *posts* em redes sociais, convites para eventos e relatórios institucionais. Além disso, pode colaborar com serviços de referência multilíngue e na mediação de leitura em contextos de diversidade linguística, possibilitando a tradução de sinopses de livros, de resenhas e até de tutoriais de uso do catálogo online. Segue abaixo o Quadro 4 com algumas sugestões de *prompts* que podem ser aplicados para ambas as ferramentas, incluindo uma sugestão de combinação de uso.

**Quadro 4 - Exemplos de prompts para aplicação de IAG voltadas para a acessibilidade**

Aplicabilidade	Ferramenta	Prompt sugerido
Transcrição de palestras e oficinas	Whisper	"Transcreva este áudio gravado em um evento sobre leitura inclusiva realizado na biblioteca X."
Geração de legendas para vídeos institucionais	Whisper	"Crie legendas com base neste vídeo institucional para publicação no YouTube da biblioteca."
Tradução de folder informativo para inglês	DeepL	"Traduza este texto promocional da biblioteca para o inglês, mantendo linguagem clara e acessível."
Apoio à mediação multilíngue em acervos	DeepL	"Traduza a sinopse deste livro infantil do português para o espanhol para o público migrante."
Criação de conteúdo bilíngue em redes sociais	Whisper + DeepL	"Transcreva e traduza este vídeo curto de divulgação da biblioteca para o francês."
Documentação de narrativas orais	Whisper	"Transcreva este áudio de depoimento de um morador sobre a história da biblioteca comunitária."

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Conforme observado, a combinação entre Whisper e DeepL abre caminhos para soluções inclusivas, como por exemplo, a transcrição de um vídeo institucional via Whisper, seguida da tradução automática com DeepL, resultando em legendas multilíngues prontas para uso em plataformas de vídeo ou em arquivos para impressão. Esse tipo de *workflow* automatizado poupa tempo da equipe e expande o alcance do conteúdo bibliotecário para públicos que, tradicionalmente, poderiam ser excluídos da comunicação institucional.

No âmbito da acessibilidade, essas ferramentas se alinham com os princípios do Desenho Universal da Informação e com os marcos legais de inclusão, como a Lei Brasileira de Inclusão (Lei n. 13.146/2015) (Brasil, 2015), de modo que elas atuam na garantia de que pessoas com deficiências sensoriais possam acessar e interagir com os conteúdos gerados pela biblioteca. Além disso, são tecnologias que demandam pouca infraestrutura e podem ser integradas a práticas cotidianas com relativa facilidade, permitindo que mesmo bibliotecas com recursos limitados consigam explorar seus potenciais, desde que os profissionais da informação estejam capacitados para esse uso consciente, ético e estratégico.

<sup>12</sup> DeepL Tradutor: <https://www.deepl.com/pt-BR/translator>.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa analisou as aplicações da IAG na criação de conteúdos criativos e promocionais em bibliotecas, com foco em inovações nos serviços de informação. Com base na investigação das potencialidades das ferramentas como ChatGPT, Gemini, DALL·E, Pictory, Whisper e DeepL, observou-se que a IAG proporciona um repertório expressivo de recursos que podem ser aplicados nas práticas comunicacionais, educativas, culturais e acessíveis dessas unidades de informação. A versatilidade das plataformas analisadas permite a produção de textos personalizados, imagens atrativas, vídeos institucionais, materiais bilíngues e conteúdos acessíveis, otimizando o alcance e o impacto das bibliotecas junto a seus diversos públicos.

Na análise dos resultados, ficou evidente que cada tipo de ferramenta oferece funcionalidades específicas que podem ser exploradas de modo estratégico. As plataformas de geração de texto, por exemplo, como ChatGPT, são úteis para a redação de postagens para redes sociais, roteiros de vídeos, respostas automatizadas e materiais educativos. Já as ferramentas de imagem, como DALL·E e Canva AI, contribuem para a criação de identidade visual e materiais gráficos com agilidade. As soluções de vídeo, como Synthesia e HeyGen, democratizam a produção de vídeos promocionais com avatares e vozes geradas por IA facilitando campanhas institucionais de baixo custo. E, no caso das ferramentas de transcrição e tradução, como Whisper e DeepL, elas tendem a ampliar a acessibilidade informacional e promover a inclusão linguística e sensorial nos serviços prestados.

No entanto, apesar das inúmeras vantagens técnicas e operacionais, o uso da IAG nas bibliotecas demanda uma reflexão crítica quanto às implicações éticas, legais e profissionais que emergem dessa integração tecnológica. É necessário reconhecer que essas tecnologias não são neutras, e seu uso indiscriminado pode gerar desinformação, reforçar vieses algorítmicos, ou até mesmo comprometer a autenticidade institucional se não houver curadoria humana adequada. A criação de conteúdos por IA precisa ser acompanhada por profissionais capacitados, capazes de avaliar a pertinência, a precisão e a sensibilidade cultural das informações geradas.

Além disso, surgem preocupações relacionadas à autoria e propriedade intelectual dos conteúdos produzidos com suporte de IA. No ambiente bibliotecário, que historicamente preza pela ética da informação, transparência e fomento ao pensamento crítico, é fundamental que o uso da IAG esteja alinhado com boas práticas. Logo, é fundamental que haja uma incorporação de uso dessas ferramentas a partir de uma reflexão profissional ética: sinalizar claramente quando um conteúdo foi gerado com o auxílio de IA, respeitar direitos autorais e garantir que as decisões automatizadas não substituam a mediação humana em processos sensíveis, como a recomendação de leitura ou o atendimento a grupos vulneráveis.

Também deve ser considerado a capacitação dos profissionais da informação para o uso estratégico e consciente dessas ferramentas. O letramento digital dos bibliotecários deve abranger, para além do domínio técnico dos *softwares*, uma compreensão crítica sobre seus limites, riscos e impactos sociais. Nesse sentido, é primordial que haja um investimento em formação continuada, oficinas de ética da IA e comunidades de prática, que podem fortalecer a autonomia dos profissionais e evitar a “dependência cega” da tecnologia.

As bibliotecas, por sua natureza democrática, têm a responsabilidade de garantir que a inovação tecnológica ocorra de forma equitativa, colaborativa e sustentável, de modo que elas devem adotar ferramentas de IA, mas fazê-lo com intencionalidade, buscando ampliar o

acesso à informação, valorizando a diversidade cultural e empoderando seus usuários por meio de práticas mediadas e humanizadas. Diante do exposto, recomenda-se que futuras pesquisas aprofundem investigações em alguns eixos complementares: (1) Estudos de caso sobre bibliotecas que implementaram com sucesso projetos com IAG, analisando os impactos sociais e educacionais gerados; (2) Análises comparativas entre ferramentas comerciais e de código aberto de IAG para uso em bibliotecas públicas e escolares; (3) Desenvolvimento de protocolos éticos e guias de boas práticas para uso da IAG em serviços de informação; (4) Avaliações do impacto da IAG na percepção de confiança dos usuários em relação aos conteúdos produzidos por bibliotecas; (5) Investigação sobre o papel da IAG na promoção da leitura, alfabetização digital e cidadania informacional.

Conclui-se, portanto, que a IAG, se bem utilizada, pode representar uma aliada estratégica na missão das bibliotecas de promover a informação, a cultura e a inclusão. Mas seu uso exige criticidade, formação ética e um compromisso contínuo com os valores humanistas que fundamentam a atuação bibliotecária. Sendo assim, pode-se refletir criticamente que o futuro dos serviços de informação passa necessariamente por esse equilíbrio entre inovação tecnológica e responsabilidade social.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ana Paula; SANTANA JUNIOR, Célio Andrade de; BRITO, Thiago Henrique da Silva. Os dilemas éticos da inteligência artificial nos serviços de informação nas bibliotecas. **Revista EDICIC**, San José (Costa Rica), v. 3, n. 3, p. 1-16, 2023. Disponível em: <https://ojs.edicic.org/revistaedicic/article/view/263/279>. Acesso em: 01 jun. 2025.

AMAZON WEB SERVICE. **O que é engenharia de prompts?** 2024. Disponível em: <https://aws.amazon.com/pt/what-is/prompt-engineering/#:~:text=conforme%20o%20esperado.,O%20que%20%C3%A9%20um%20prompt%3F,%2C%20v%C3%ADdeos%2C%20imagens%20e%20m%C3%BAlicas>. Acesso em: 01 jun. 2025.

ABADAL, Erntes; ANGLADA, Luís. TIC e bibliotecas: situação atual e perspectivas. In: RIBEIRO, Anna Carolina Mendonça Lemos; FERREIRA, Pedro Cavalcanti Gonçalves (Org.). **Biblioteca do século XXI: desafios e perspectivas**. Brasília: IPEA, 2016. p. 301-326.

BINNS, Reuben. Fairness in machine learning: lessons from political philosophy. In: **FAT\* '18: Proceedings of the 2018 Conference on Fairness, Accountability, and Transparency**. New York: ACM, 2018. p. 149–159.

BISPO, Isis Carolina Garcia; BARI, Valeria Aparecida. O marketing informacional nas mídias sociais digitais como recurso de gestão em bibliotecas. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO, 29., 2022, [s.l.]. **Anais eletrônicos [...]**. Santa Catarina: FEBAB, 2022. Disponível em: <https://portal.febab.org.br/cbbd2022/article/view/2515>. Acesso em: 01 jun. 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, DF, 2015. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L3071.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L3071.htm). Acesso em: 30 maio. 2025.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

CATIVO, Jorge. Aplicações da inteligência artificial em bibliotecas: auxílio ou alucinação? *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO, 30., 2024, Santa Catarina. **Anais eletrônicos** [...]. Santa Catarina: FEBAB, 2024. Disponível em: <https://portal.febab.org.br/cbbd2024/article/view/3538>. Acesso em: 01 jun. 2025.

CHRISTENSEN, C. M.; BAUMANN, H.; RUGGLES, R.; SADTLER, T. M. Disruptive innovation for social change. **Harvard Business Review**, [s.l.], v. 84, n. 12, 2006.

CUNHA, Murilo Bastos; CAVALCANTI, Cordélia Robalinho. **Dicionário de biblioteconomia e arquivologia**. Brasília: Briquet de lemos, 2008.

DRUCKER, Peter. F. **Inovação e Espírito Empreendedor**. São Paulo: 1987.

DUTRA, Delamar José Volpato; BRENNAND, Edna Gusmão de Góes. Intelligence and Philosophy: between new and old artificial crossroads. **Filosofia Unisinos**, São Leopoldo, v. 25, n. 1, p. 1-15, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/fun/a/ytgsjNqHfWKcXXmWWhMrf4D/?format=pdf&lang=en>. Acesso em: 01 jun. 2025.

FLORIDI, Luciano; CHIRIATTI, Marco. GPT-3: its nature, scope, limits, and consequences. **Minds and Machines**, Cham, v. 30, n. 4, p. 681-694, 2020. Disponível em: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3827044](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3827044). Acesso em 25 ago. 2025.

FERNANDES, G. C. Desempacotando o paradigma físico da Ciência da Informação. **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia**, João Pessoa, v. 13, n. 2, 2018. Disponível em: <https://www.pbcib.com/index.php/pbcib/article/view/43381>. Acesso em: 28 ago. 2025.

FONSECA, Diego Leonardo de Souza.; FONSECA, Maria Gabriella Flores Severo. O TikTok como ferramenta de inovação em serviços de informação em bibliotecas. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 28, n. 2, p. 116231, 2022. DOI: 10.19132/1808-5245282.116231. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/116231>. Acesso em: 1 jun. 2025.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOODFELLOW, Ian et al. Generative adversarial nets. *In*: NEURIPS 2014: **Advances in Neural Information Processing Systems 27**. Montreal: Curran Associates, 2014. p. 2672–2680.

LEONARDI, Bruno José. Inteligência artificial em bibliotecas públicas. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO, 30., 2024, Santa Catarina. **Anais eletrônicos** [...]. Santa Catarina: FEBAB, 2024. Disponível em: <https://portal.febab.org.br/cbbd2024/article/view/3115>. Acesso em: 01 jun. 2025.

LEVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 2011.

MCCORMACK, J.; GIFFORD, T.; HUTCHINGS, P. Autonomy, authenticity, authorship and intention in computer generated art. *In*: EKÁRT, A.; LIAPIS, A.; CASTRO PENA, M. L. (Eds.). **Computational Intelligence in Music, Sound, Art and Design**. EvoMUSART 2019. Cham: Springer, 2019. v. 11453, p. 30-44. Disponível em: [https://doi.org/10.1007/978-3-030-16667-0\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-030-16667-0_3). Acesso em: 24 maio 2025.

O'NEIL, Cathy. **Weapons of math destruction**: how big data increases inequality and threatens democracy. New York: Crown Publishing Group, 2016.

PASSOS, Ketry Gorete Farias dos; ANDRETTA, Pedro Ivo Silveira. A responsabilidade das bibliotecas na era da inteligência artificial: contextualizando a competência algorítmica. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO, 29., 2022, [s.l.]. **Anais eletrônicos** [...]. Santa Catarina: Febab, 2022. Disponível em: <https://portal.febab.org.br/cbbd2022/article/view/2619>. Acesso em: 25 ago. 2025.

POPENICI, Stefan A. D.; KERR, Sharon. Exploring the impact of artificial intelligence on teaching and learning in higher education. **Research and Practice in Technology Enhanced Learning**, Singapore, v. 12, n. 1, p. 1–13, 2017. Disponível em: <https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-017-0062-8>. Acesso em: 25 ago. 2025.

PRADO, Jorge Moisés Kroll do; CORREA, Elisa Cristina Delfini. Bibliotecas universitárias e presença digital: estabelecimento de diretrizes para o uso de mídias sociais. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 21, n. 3, p. 165-181, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22476>. Acesso em: 1 jun. 2025.

RAMOS, A. S. M. Inteligência Artificial Generativa baseada em grandes modelos de linguagem - ferramentas de uso na pesquisa acadêmica. **SciELO Preprints**, 2023. DOI: 10.1590/SciELOPreprints.6105. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/6105>. Acesso em: 1 jun. 2025.

RICARDO, Mariana Magalhães. **O uso da inteligência artificial em bibliotecas universitárias**. 2024. 48 f. (Bachalorado em Biblioteconomia) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2024.

SOUZA, Claudia Barbosa dos; FREIRE, Gustavo Henrique de Araújo. Inovação em biblioteca universitária pública no brasil: um estudo sobre o Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Rio de Janeiro (SIBI/UFRJ). **Revista EDICIC**, San Jose (Costa Rica), v. 2, n. 2, p. 1-15, 2022. Disponível em: <https://ojs.edicic.org/index.php/revistaedicic/article/view/131/142>. Acesso em: 25 ago. 2025.

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Tradução de Daniela. Bueno. Revisão técnica de Dirceu da Silva. Porto alegre, RS: Penso, 2016.

ZANINELLI, T.; NOGUEIRA, C. A.; HORIMI, D. Inovação em Serviços de Informação no contexto da Biblioteca Central da Universidade Estadual de Londrina (UEL): uma análise do ponto

de vista dos nativos digitais. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 15, n. 1, p. 228–246, 2019. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/1197>. Acesso em: 1 jun. 2025.