

Innovaciones con IA generativa para alfabetización y verificación en la Unión Europea

Innovations using Generative AI for media literacy and fact-checking in the European Union



Ana Zafra Arroyo. Graduada en Periodismo por la Universidad de Málaga (2021), con Premio Extraordinario Fin de Grado. Máster en Periodismo por la Universidad de Akdeniz (Turquía) y en European Union Multilevel Systems of Fundamental Rights por la UNED. Investigadora predoctoral en el programa FPU del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, vinculada al Departamento de Periodismo de la Universidad de Málaga, donde desarrolla su tesis sobre Derecho a la Información y Regulación Digital Europea. Ha sido docente en materias como Fotoperiodismo e investiga en proyectos centrados en el impacto de la desinformación en contenidos, audiencias y rutinas periodísticas. Autora de publicaciones en revistas científicas, capítulos de libro y congresos internacionales. Ha participado en proyectos educativos financiados por FECYT y en contratos OTRI relacionados con desinformación en el ámbito médico. Ha realizado una estancia de investigación predoctoral en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Sus líneas de trabajo incluyen desinformación, derecho a la información, comunicación intercultural y políticas europeas sobre medios.

Universidad de Málaga, España 

amzafra@uma.es

ORCID: 0009-0006-6881-0351



María Sánchez González. Licenciada (2003) y Doctora en Periodismo (2007) por la Universidad de Málaga. Profesora asociada doctora del departamento de Periodismo desde inicios de 2010, especializada en cultura digital, comunicación y participación en red, visualización, planificación estratégica e innovación; investigadora en proyectos oficiales desde 2004, responsable y participante de varios proyectos OTRI y autora de decenas de artículos en revistas indexadas y otras publicaciones y recursos bajo licencia abierta online. Desde 2007, desempeña su actividad profesional como técnico de Innovación en la Universidad Internacional de Andalucía, donde es responsable de programas de formación de profesorado, aprendizaje abierto online y otros proyectos sobre e-learning y competencias digitales. También coordina DataBeers Málaga, comunidad dedicada a la organización de eventos de charlas sobre datos. Ha sido ponente invitada en múltiples iniciativas de divulgación y transferencia, ha recibido varios reconocimientos, ha liderado diversos proyectos de innovación educativa, ha impartido posgrados y formación de profesorado y ha realizado estancias en distintas universidades europeas y latinoamericanas. Acreditada como profesora titular (2020). Miembro de ECREA, IAMCR, AE-IC y otras. Más información en www.cibermarikiya.com

Universidad de Málaga, España 

m.sanchezgonzalez@uma.es

ORCID: 0000-0003-3053-0646

Cómo citar este artículo:

Zafra Arroyo, A.; Sánchez González, M. y Sánchez Gonzales, H. M. (2025). Innovaciones con IA generativa para alfabetización y verificación en la Unión Europea. *Doxa Comunicación*, 41, pp. 489-509.

<https://doi.org/10.31921/doxacom.n41a2874>



Este contenido se publica bajo licencia Creative Commons Reconocimiento - Licencia no comercial. Licencia internacional CC BY-NC 4.0



Hada M. Sánchez Gonzales. Doctora en Periodismo, directora del Laboratorio de Proyectos en Comunicación (LabPro-Com) y Vicedecana de Comunicación y Relaciones Institucionales en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Acreditada como profesora Titular de Universidad por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA) y cuenta con un sexenio de investigación concedido por la Comisión Nacional Evaluadora de la Actividad Investigadora (CNEAI). Forma parte del cuerpo de evaluadores de la Agencia Nacional de Evaluación y Prospectiva (ANEP). Miembro de la Sociedad Española de Periodística (SEP). Investiga sobre periodismo digital (*bots/chatbots*), narrativas transmedia, perfiles profesionales y guías de uso de medios sociales, y conectividad emocional con la audiencia.

Universidad de Sevilla, España 

misago@us.es

ORCID: 0000-0001-5078-2184

Recibido: 24/12/2024 - Aceptado: 28/05/2025 - En edición: 04/06/2025 - Publicado: 01/07/2025

Received: 24/12/2024 - Accepted: 28/05/2025 - Early access: 04/06/2025 - Published: 01/07/2025

Resumen:

Este estudio analiza el uso de la inteligencia artificial generativa (IAGen) y otras innovaciones emergentes en proyectos europeos financiados por el European Media and Information Fund (EMIF), centrados en la lucha contra la desinformación. Mediante un cuestionario enviado a los responsables de estas iniciativas, se identificaron casos concretos de integración de IAGen en tareas de verificación, automatización y alfabetización mediática. Los resultados permiten detectar tendencias emergentes, como la aplicación de la IA a procesos de verificación automatizada, gamificación educativa y desarrollo de herramientas personalizadas. El trabajo es relevante en la medida en que supone un ejercicio de rendición de cuentas, al analizar proyectos financiados con fondos públicos, y subraya la importancia de avanzar en políticas de regulación, formación y uso ético de la IA. A pesar de que el número de respuestas fue limitado –debido al carácter incipiente de la tecnología en el periodo estudiado (2022-2023)–, el estudio ofrece una radiografía pionera del papel de la IAGen en el ecosistema europeo de lucha contra la desinformación.

Palabras clave:

Inteligencia artificial generativa; desinformación; alfabetización mediática; gamificación; verificación de información

1. Introducción

La irrupción de la inteligencia artificial, en especial la generativa (IAGen) ha traído consigo debates en torno a ámbitos como la educación, el derecho o la ética. Para abordar la temática de este trabajo, es necesaria una delimitación conceptual de los términos más relevantes. Así, la inteligencia artificial generativa, también conocida como IA generativa o GenAI por sus siglas en inglés, se define como un subconjunto del aprendizaje automático que, más allá de analizar datos, también produce resultados similares a los humanos en respuesta a las indicaciones del usuario (Woolley, 2024). De este modo, posee la capacidad de crear

Abstract:

This study analyses the use of generative artificial intelligence (GenAI) and other emerging innovations in European projects funded by the European Media and Information Fund (EMIF), focused on combatting disinformation. A questionnaire sent to the heads of those initiatives identified specific cases of integration of GenAI in fact-checking, automation, and media literacy tasks. The results shine a light on emerging trends, such as the application of AI to automated fact-checking processes, educational gamification, and the development of tailor-made tools. The study is important in that it represents an exercise in accountability by analysing publicly-funded projects and underscores the importance of driving forward policies for regulation, training, and the ethical use of AI. Although the number of responses was limited –due to the nascent nature of the technology during the period studied (2022-2023)– the study provides a pioneering snapshot of GenAI's role in the European counter-disinformation ecosystem.

Keywords:

Generative artificial intelligence; disinformation; media literacy; gamification; fact-checking.

contenidos imitando al mismo tiempo la inteligencia emocional y la creatividad de las personas mediante el procesamiento del lenguaje natural (PLN) para que los ordenadores puedan entender, manipular y generar un lenguaje similar al humano (Bharti et al., 2024).

Su incorporación a otras actividades cotidianas ha provocado entusiasmos y recelos que cuestionan la capacidad humana para gestionar los riesgos asociados a su uso. Entre ellos, los *deepfakes*, creaciones sintéticas de imágenes, vídeos o audio mediante técnicas avanzadas de inteligencia artificial (IA), en particular de aprendizaje profundo. Estos contenidos están diseñados para imitar datos del mundo real, lo que los hace muy realistas y a menudo indistinguibles de los medios auténticos. El término deriva de “*deep learning*” (aprendizaje profundo) y “*fake*” (falso), y refleja la capacidad de la tecnología para manipular contenidos digitales con diversos fines, tanto benignos como maliciosos (Herke, 2023) (Singh et al, 2023).

Estas técnicas pueden utilizarse de forma malintencionada. Así, un vídeo manipulado de Nancy Pelosi en el que parecía estar ebria, se viralizó cuando Donald Trump lo compartió en Facebook y la plataforma rechazó eliminarlo (Waterson, 2019). De acuerdo con la Comisión Europea, la desinformación se define como “información verificablemente falsa o engañosa que se crea, presenta y divulga con fines lucrativos o para inducir a error deliberadamente a la población, y que puede causar un perjuicio público” (European Commission, 2018).

En Europa, las medidas para frenar los desórdenes informativos se han orientado mayoritariamente a la educación y protección del usuario a través de la implantación de medidas de alfabetización mediática y *fact-check*, entre otras (Garriga et al., 2024). La alfabetización mediática se refiere a la capacidad de interactuar con los medios de comunicación mediante la indagación activa, el análisis crítico de los textos mediáticos y la comprensión de los factores que los configuran. Abarca las capacidades de acceso, uso, creación, análisis y evaluación de los contenidos (Scharrer et al., 2022). Por su parte, el *fact-check* alude a la verificación de datos, especialmente en el ámbito del periodismo, y es el proceso de verificar la exactitud de las declaraciones mediante la recuperación de pruebas relevantes de varias fuentes (Miranda et al., 2019).

Los avances recientes en la IA generativa han permitido el desarrollo de herramientas capaces de mantener conversaciones con un alto grado de realismo y fluidez, así como de generar contenido a partir de instrucciones proporcionadas por humanos. Mediante el procesamiento del lenguaje natural, plataformas como Chat GPT o Google Bard, pueden redactar diversos contenidos escritos, como artículos, publicaciones en redes sociales, ensayos, códigos y correos electrónicos (Hetler, 2024).

Sin embargo, este progreso, unido a una regulación ineficiente de las grandes plataformas sociales, plantea graves desafíos para el control de la desinformación. El control de ésta mediante leyes en la UE genera cierto recelo porque la intervención estatal en los contenidos que circulan por internet se ha relacionado con Estados no democráticos (Haggart et al., 2021). Para ello, se ha optado por un modelo de regulación descentralizada o en red (de Cock Buning, 2018). Lo que implica un desplazamiento del lugar de la actividad de regulación del Estado a otros lugares múltiples (Black, 2008). Desde este enfoque, los actores privados tienen un papel clave (Mungiu-Pipidi, 2015; Sedelmeier, 2012). En lo que respecta a la desinformación, algunos autores sostienen que mecanismos autorregulatorios como el Código de Buenas Prácticas carecen de eficacia. Señalan que los informes de transparencia proporcionados por los signatarios del Código presentan múltiples limitaciones, como repeticiones, descripciones vagas y falta de datos de calidad, y que además suelen no estar disponibles para los investigadores (Park y Culloty, 2023).

En Europa, las grandes empresas tecnológicas como X (antes Twitter), Google o Facebook “debido a su papel como servicios intermediarios y la falta de responsabilidad editorial, (...) no están sujetas por regla general a las obligaciones derivadas de la legislación sobre medios de comunicación” (Gamito, 2023: 2). En este contexto, la disposición que algunas de estas plataformas muestran para cooperar en la regulación de aspectos como la transparencia algorítmica, las *echo chambers* o los contenidos falsos parece responder más a estrategias de relaciones públicas que a un compromiso real o a un cambio de actitud sustancial (Scott, 2018; Allyn, 2024).

De este modo, iniciativas de financiación como el European Media and Information Fund (EMIF) emergen como una alternativa clave para apoyar a investigadores, verificadores de datos, organizaciones sin ánimo de lucro y entidades dedicadas a la investigación de la desinformación, fortalecimiento de la alfabetización mediática y *fact-check*. El fondo, establecido por el European University Institute y la Fundación Calouste Gulbenkian, también recibe financiación de múltiples donantes, entre ellos, Google. Mediante distintas convocatorias con un proceso selectivo independiente, se pretende abordar problemas relacionados con la carencia de libertad, transparencia, pluralismo, no discriminación y diversidad que plantea el nuevo ecosistema digital (EMIF, 2023).

Durante la pandemia de la Covid-19, las plataformas de verificación de hechos experimentaron un aumento significativo en su carga profesional, lo que fomentó el desarrollo de herramientas tecnológicas para monitorear y verificar (Sánchez et al, 2024) discursos políticos en tiempo real (Adair, 2020; Gonzalo, 2023). Con la aplicación de herramientas de IA como el procesamiento del lenguaje natural (PLN) a los procedimientos de verificación, se han acelerado los flujos de trabajo (Gutiérrez Caneda y Vázquez-Herrero, 2024). El PLN es un subconjunto de la inteligencia artificial que permite a los ordenadores comprender el lenguaje humano escrito y hablado y se traduce en interacciones más intuitivas entre humanos y máquinas, mejorando la comunicación y la funcionalidad en diversas aplicaciones (Machiraju & Modi, 2018).

De acuerdo con la revisión bibliográfica que Montoro-Montarroso et al. realizaron sobre las técnicas de inteligencia artificial y aprendizaje automático (AA), un subcampo de la IA “que comprende una serie de métodos, técnicas y herramientas para construir sistemas inteligentes a partir de grandes volúmenes de datos” (2023: 4), existen tres formas predominantes en que éstas asisten los procesos de verificación de desinformación. (1) La clasificación automatizada, que entrena modelos de aprendizaje automático para distinguir entre información veraz y falsa. (2) La extracción de características, que analiza elementos textuales y contextuales asociados a la desinformación. (3) Y la verificación híbrida, que combina herramientas tecnológicas con la intervención humana. No obstante, advierten que estas herramientas “aún no se encuentran ampliamente disponibles y/o carecen de la madurez necesaria para ser utilizadas por usuarios no técnicos” (2023:10).

Santos (2023) concluye que tecnologías como el PLN y el AA requieren intervención humana en su uso, así como diversas consideraciones éticas, como la opacidad algorítmica. En esta línea, Sánchez, Sánchez y Alonso (2024) evidencian que, a pesar del uso creciente de IA –especialmente en la verificación de imágenes– en redacciones y entornos de *fact-check* europeos, persiste un déficit en el establecimiento de políticas que guíen su integración con las prácticas periodísticas tradicionales. De este modo, el uso de estas tecnologías no dispone generalmente de normativas ni de marcos operativos que permitan una implementación eficiente o consideren la deontología del periodismo.

Pese a los retos mencionados, las iniciativas basadas en estas innovaciones han demostrado su capacidad para educar al público sobre la creación, detección y potenciales riesgos de la desinformación. La Unión Europea se ha centrado en la implementación

de propuestas curriculares y proyectos adaptados a los contextos culturales locales para mejorar la alfabetización mediática (Tiernan et al., 2023). La IA generativa se está integrando en los entornos educativos con el fin de incrementar la alfabetización digital del estudiantado. Mediante herramientas de inteligencia artificial como los *chatbots*, pueden mejorar las habilidades de investigación y promover la lectura crítica y la verificación (Wetzel & Kani, 2025).

Se ha demostrado que los entornos de aprendizaje gamificados que integran tecnologías inmersivas elevan el compromiso, la motivación y la autoeficacia de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más colaborativo y significativo (Lampropoulos & Kinshuk, 2024). En este sentido, modelos novedosos ya existentes –como la gamificación o el *storytelling*– utilizados en alfabetización mediática incrementan su potencial cuando se combinan con tecnologías disruptivas como la realidad virtual, la realidad aumentada y la inteligencia artificial generativa. Esta sinergia facilita la creación de contenidos interactivos y multimedia, con gran atractivo para las audiencias especialmente jóvenes. Según Rzabayeva, Kassymova y Pratama (2024), la gamificación potencia significativamente la participación estudiantil al incorporar dinámicas como puntos, recompensas y niveles, lo que convierte el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora. Su combinación con IA permite personalizar el contenido, adaptarlo en tiempo real y proporcionar retroalimentación inmediata, mejorando la comprensión de conceptos complejos y la retención del conocimiento.

En este contexto, el presente artículo aborda el papel de la inteligencia artificial generativa y otras tecnologías emergentes en proyectos europeos financiados por el EMIF, una iniciativa que apoya propuestas centradas en la lucha contra la desinformación, más allá de la verificación, incluyendo acciones de investigación, alfabetización mediática, o desarrollo tecnológico. Dado el carácter emergente de muchos de estos proyectos y la limitación de recursos con la que a menudo operan, la innovación tecnológica resulta esencial para su desarrollo.

Este trabajo plantea tres objetivos específicos: en primer lugar, identificar el uso que hacen estas iniciativas de tecnologías emergentes, incluida la IAGen, en su lucha contra la desinformación; en segundo lugar, analizar la percepción que los responsables de los proyectos tienen sobre el potencial y los riesgos asociados específicamente a la inteligencia artificial generativa, y, finalmente, explorar las acciones de formación o alfabetización digital en torno a IA y desinformación que puedan estar desarrollando.

Una vez definidos los objetivos, a continuación, se plantean preguntas de investigación sobre el estudio:

- P1. ¿Qué tecnologías emergentes, incluida la inteligencia artificial generativa, están siendo incorporadas por las iniciativas analizadas para combatir la desinformación, y con qué fines específicos?
- P2. ¿Cómo perciben los responsables de estas iniciativas el papel de la inteligencia artificial generativa en la lucha contra la desinformación, y qué beneficios y riesgos identifican en su implementación?
- P3. ¿Qué acciones formativas o de alfabetización digital sobre inteligencia artificial y desinformación están llevando a cabo estas iniciativas, y a qué públicos están dirigidas?

2. Método

El estudio se ha centrado, como se ha anticipado, en los proyectos apoyados por European Media and Information Fund (EMIF). El análisis, desarrollado en varias fases, incluyó distintas técnicas de investigación. En una primera fase se procedió a localizar proyectos aprobados por el EMIF desde el comienzo de su actividad en septiembre de 2022 hasta la convocatoria más reciente disponible en el momento del análisis (junio de 2024), correspondiente a su séptima edición.

Los proyectos fueron localizados a partir de la documentación pública de las resoluciones de cada convocatoria, lo que garantiza la exhaustividad del censo. En este, se incluyeron tanto proyectos en curso (seis aprobados en la última convocatoria), como otros ya finalizados (incluidos en el informe de progreso del EMIF 2022/23). En total, se identificaron 39 proyectos (ver tabla inferior), lo que representa el universo completo de las iniciativas apoyadas por este fondo hasta la fecha. De cada uno de los mismos, además de vías de contacto, se incluyó información básica que permitiera luego contextualizar y comparar resultados. En concreto, nombre del proyecto, país, fecha de realización y tipo de organización y actividad/es a las que parece dedicarse (siendo luego esta última información confrontada por lo aportado por los propios responsables en la siguiente fase).

Tabla 1. Proyectos censados

Nombre proyecto	País	Fecha
INDEX: Advancing Open Source Investigation for Fact-Checking in France and Europe	Francia	Jun. 2024 -
A Fuoco. A multimedia project focused on climate change and disinformation narratives	Italia	Jun. 2024 -
The Open Source Munitions Portal	Reino Unido	Jun. 2024-
CALYPSO.GR - Collaborative AnaLYsis, and exPosure of diSinfOrmation in Greece	Grecia	Jun. 2024-
FEED Fact-Checking food, diets and eating behaviour	Portugal	Jun. 2024 -
From Slovenia to Croatia: Implementing a successful fact-checking model	Eslovenia	Jun. 2024 -
True info	Bélgica	01/10/2022 - 31/03/2023
Ukrainian news Agency to integrate fact-checked content with the help of AFP and APA	Francia	01/09/2022 - 28/02/2023
Fact-Checking to Improve Media Coverage of the Arctic in Europe	Reino Unido	01/11/2022 - 30/04/2023
Fact-checking the Ukrainian War in the Black Sea Region	Rumanía	01/11/2022 - 30/04/2023
Scale-up Science Fact-Checking in Spanish Podcasts and Youtube	España	01/10/2022 - 30/06/2023
Tackling false narratives in anti-corruption and the rule of law media reporting	Eslovaquia	20/11/2022 - 19/11/2023

SciNet – Network Analysis Tool to automatically rate web domains on their scientific credibility	Francia	01/10/2022 - 30/09/2023
FactBoost: Strengthening the fact-checking skills of journalists	Rumanía	01/10/2022 - 30/09/2023
Czech Elections in the Era of Disinformation: The 2023 Presidential Election	República Checa	01/10/2022 - 28/02/2023
Media Against Disinformation	Polonia	01/05/2023 - 31/10/2023
FAST: Fact-checkers acting to stop early-detected disinformation campaigns	España	23/01/2023 - 31/12/2023
Lucid news & Investigations	República Checa	01/05/2023 - 29/02/2024
Exposing de Slovenian Disinformation Ecosystem	Eslovenia	01/04/2023 - 30/09/2023
Fake News War. Fighting the Fake News regarding the war in Ukraine	Rumanía	01/04/2023 - 30/09/2023
Desinformiert season 1. An Information war	Alemania	01/03/2023 - 31/08/2023
Made for social media: Fighting disinformation with fact check graphics	Alemania	01/05/2023 - 29/02/2024
Made for social media: Fighting disinformation with fact check graphics	España	01/02/2023 - 31/12/2023
OMEDIALITERACY will present an overview of the challenges and opportunities of media literacy policies in Europe	España	01/02/2023 - 31/12/2023
Decoding the Disinformation Playbook	Alemania	01/10/2022 - 30/09/2023
Vrbětice case study: Effective policies and international cooperation for countering disinformation	República Checa	01/10/2022 - 30/09/2023
Uisce Faoi Thalamh, ISD's investigation into the online mis- and disinformation ecosystem in Ireland	Reino Unido	01/11/2022 - 31/07/2023
Stars	Austria	01/12/2022 - 30/05/2024
Disinformation & Trust DISINFTRUST	España	01/01/2023 - 30/06/2024
Stars4Media – Factchecking: Strategy for Eastern European Media Resilience	Bélgica	01/10/2022 - 31/03/2024
LATIF Leveraging argument technology for impartial fact-checking	Italia	01/02/2023 - 31/07/2024

Teacher education in digital and media literacy: providing guidance, resources and support	Bélgica	01/01/2023 - 30/06/2024
Media Literacy Leads: Digital wisdom in an age of online disinformation.	Reino Unido	01/09/2022 - 29/02/2024
269268 - Empowering critical thinking education in local communities	Lituania	01/11/2022 - 30/04/2024
The Empowering schools in self-regulation of Media and Information Literacy processes	Italia	01/01/2023 - 30/06/2024
ESCAPE FAKE 2.0	Austria	01/09/2022 - 29/02/2024
Yo-Media - Youngster's Media Literacy in Times of Crisis	Portugal	01/12/2022 - 31/05/2024
Using micro-learning to train educators - a cascade approach to media and information literacy	Portugal	01/10/2022 - 31/03/2024
FAKE KNOW MORE	Polonia	01/01/2023 - 30/06/2024

Fuente: elaboración propia

En una segunda fase de la investigación (julio-septiembre de 2024) se procedió al diseño de un cuestionario online y al posterior contacto con los responsables de los proyectos por correo electrónico invitándolos a su participación cumplimentándolo. Este análisis contempló, entre otros aspectos, los siguientes:

- Caracterización del proyecto. Además de su denominación, nombre y contacto con responsables y convocatoria de el EMIF de pertenencia, se analizó, primero, el tipo de organización precursora (universidades o centros de investigación; ONG's u organizaciones sin fines de lucro; empresas o *startups*; medios de comunicación, agencias de noticias o verificadoras; agencias gubernamentales; u otros). Y segundo, se pidió que autoclasificaran su proyecto de entre las siguientes opciones (con posibilidad de respuesta múltiple): información, noticias y edición de contenido; verificación de información (*fact-checking*); alfabetización (formación, elaboración de recursos...). Así como que indicaran, de entre otro listado, a qué actividad o actividades en concreto se dedicaban: uso del *Open Source Intelligence* o inteligencia de fuentes abiertas para investigar con recursos de acceso público; análisis de material audiovisual (podcast, YouTube, Tik Tok...); seguimiento de redes sociales, entradas de blogs y otros posts en línea; reconstrucción digital 3D o creación de visualizaciones digitales para comprobaciones; elaboración de noticias, reportajes, boletines o *newsletters*; elaboración de vídeos o podcasts; creación de videojuegos; elaboración de informes técnicos/ expertos; alfabetización mediática en escuelas, ciudadanía u otros sectores civiles; formación a profesionales de la información; desarrollo de soluciones y herramientas basadas en IA, *big data* u otras tecnologías disruptivas; desarrollo de software/programación; otra. Por último, se recogió el perfil de profesionales que conformaban cada uno de los equipos (periodistas; investigadores; docentes; científicos expertos en salud/ otras áreas temáticas; programadores/ desarrolladores informáticos; estadísticos/analistas/científicos de datos u otros perfiles vinculados a datos; lingüistas; otros).

- Percepción general sobre la inteligencia artificial al servicio de la lucha contra la desinformación (posibilidades/potencial y desafíos actuales), en forma en este caso de preguntas abiertas. Y percepción, en el caso de los responsables de proyectos que usaban IA para tareas vinculadas a éstos, sobre una serie de aspectos concretos, comentados más adelante.
- Uso de la inteligencia artificial en proyecto (sí/no), última pregunta para aquellos que respondieron negativamente, y que se completaba con varias posibilidades no excluyentes para los que contestaron que sí: a) uso herramientas de IA en alguna/s de la/s fase/s de desarrollo de los proyectos o tareas vinculadas con su actividad; b) uso de herramientas de IA para tareas específicas de verificación de información; c) desarrollo de alguna herramienta propia de IA o colaborado en su desarrollo junto a otras entidades; d) organización/ impartición de formación específica sobre Inteligencia Artificial generativa o enseñamos a manejar herramientas de IA al realizar alfabetización contra la desinformación; e) otros casos (respuesta abierta).
- En relación al uso de IA durante alguna de las fases para tareas vinculadas a sus proyectos, incluyendo la verificación de información, a los que afirmaron emplearla se les sondeó, además, por el tipo de tarea/s específica/s para las que habían usado IA: investigación aplicada/recogida y análisis de datos; automatización de tareas (transcripciones de entrevistas, conversiones de formatos...); producción de contenidos (vídeos, fotos, audios, gráficos, presentaciones...); verificación de información/ contraste de fuentes; distribución personalizada de contenidos a audiencias; asistencia a usuarios/ audiencias (*chatbots*, asistentes virtuales...); otras. En el caso específico de su uso en lo referente a procesos de verificación de información, y partiendo de un estudio anterior publicado en Ámbitos (Sánchez, 2022) y otros, se les pidió además que indicaran si éste se hacía para verificación de fuentes; verificación en el procesamiento e interpretación de textos; verificación de frases que previamente han sido publicadas; verificación del audio en texto; verificación de imágenes; y/o verificación de vídeos. Asimismo, el cuestionario incluía una pregunta para que indicaran sus prácticas más habituales en lo referente a uso de una o varias herramientas para una misma tarea o uso de herramientas gratuitas o de versiones de pago, preguntándoles además si en este caso disponían de algún tipo de financiación o acuerdo para su uso. Se recogió también si el proyecto disponía de algún tipo de política de uso de la IA o normativa al respecto. Y se solicitó que mostraran su grado de acuerdo (Escala Likert del 0 al 3), como se anticipó, con cuestiones específicas (“La IA facilita la verificación de información a *fact-checkers* y profesionales de la información”; “La IA es una herramienta para que la ciudadanía pueda por sí misma verificar información”; “La IA incide, más que en la lucha contra la desinformación, en la manipulación informativa y en la expansión de *fake new*”; y “La IA no tiene aún una verdadera incidencia en el periodismo”).
- En cuanto a proyectos/herramientas basadas en IA de desarrollo propio, e incluyendo tanto las creadas por el equipo del proyecto en solitario como aquellas en cuya creación haya participado junto a otros actores/entidades, se dio la posibilidad a los responsables de los proyectos de facilitar información de hasta tres herramientas (indicándoles que seleccionaran las más relevantes en caso de haber desarrollado más). En concreto y basándonos en el cuestionario desarrollado para análisis anteriores de uso de IA por parte de verificadores iberoamericanos y europeos (Sánchez, Sánchez y Martínez, 2022; Sánchez, Sánchez y Alonso, 2024), se recogieron los datos básicos de las herramientas: denominación; año de creación y disponibilidad actual (sí/no); apertura/disponibilidad para las audiencias (diferenciando entre abierta y gratuita, solo disponible para el medio y otros casos); y URL de acceso. Se analizó también su tipología (*microsite*, extensión de navegador, aplicación online, *bot*, aplicación móvil, servicio, otro); y la orientación/utilidad de la herramienta respecto a labor periodística/ de verificación informativa, tomando para esto último como base la clasificación propuesta por Prodigioso Volcán (2023): generación auto-

mática de contenido; procedimientos de verificación; gestión y depurado de ingentes bases de datos; envío de respuestas/ contenidos automatizados a las audiencias; otro. Además, se sondeó si las herramientas estaban enmarcadas en iniciativas/ proyectos estratégicos, si hubo colaboraciones externas en su desarrollo y, en su caso, con qué tipo de entidades (fundaciones, universidades públicas/ privadas, otras instituciones educativas, organismos públicos diversos/ gobiernos, otro tipo de organizaciones/empresas, etcétera). Se preguntó también por su financiación; así como se recogió la visión del impacto externo de cada herramienta y su incidencia sobre el propio proyecto en términos de innovación.

- Por otro lado, respecto a las iniciativas de formación/alfabetización sobre IA y desinformación impulsadas desde los proyectos analizados, partiendo también de trabajos anteriores propios (Sánchez, Sánchez y Martínez, 2022; Sánchez, Sánchez y Alonso, 2024) se interrogó si, de una parte, al margen de impartir o no formación centrada en IA, enseñaban a manejar herramientas de IA al alfabetizar sobre desinformación (en alguna de sus actividades o recursos de enfoque/ contenido más amplio); y, de otra parte, si impartían desde el proyecto formación específicamente centrada en IA vinculada al fenómeno de la desinformación. En los proyectos que respondieron afirmativamente a esta segunda cuestión, se recogieron datos básicos de las experiencias formativas más relevantes (hasta 3 por proyecto). Primero, contenido de la experiencia, diferenciando entre introducción a las herramientas de IA, evaluación sobre la detección de información errónea con IA, aspectos éticos fundamentales de la IA, verificar e investigar información falsa o manipulada con IA u otros. Segundo, modalidad (virtual; presencial; o híbrida). Tercero, tipología/s de la experiencia (cursos/jornadas; talleres; seminarios/*webinars*; tutoriales/ guías, informes/manuales/libros; *post* en *blogs*; contenidos/ actividades en redes sociales; otros). Cuarto, formato (posters visuales/infografías/visualizaciones; vídeos; audios/ podcasts; juegos gamificados; otro). Quinto, público/s destinatario/s (profesionales de la información; profesionales de otros sectores; estudiantes de comunicación; estudiantes de otros sectores/niveles educativos; profesorado universitario de periodismo/ comunicación; profesorado de otros sectores/ niveles educativos; colectivos vulnerables ante la desinformación como tercera edad, jóvenes...); sociedad en general; otro. Y por último, un campo abierto a anotaciones.

Se optó por un modelo de cuestionario breve, con preguntas en su mayoría cerradas y algunas de respuesta no obligatoria y espacio para observaciones. Constaba de varios bloques, uno genérico y otros específicos para los aspectos reseñados (uso de IA, desarrollo de herramientas de IA propias e iniciativas de formación/alfabetización sobre IA y desinformación), con un itinerario de preguntas que permitía remitirlo sin tener que llegar al final en aquellos casos en que no hubieran usado IA en ningún sentido o las respuestas a posteriores preguntas sobre usos concretos fuera negativa. En su diseño definitivo online, vía Google Forms, se agregaron instrucciones para facilitar su respuesta en varios idiomas, al tiempo que se redactó una carta de invitación en inglés y español. Se optó por esta vía de respuesta, asíncrona y escrita, por considerarla más adecuada dada la naturaleza de los proyectos analizados, de distintos países e idiomas.

Cabe además reseñar que para obtener una tasa elevada de respuestas se hicieron dos recordatorios y se procedió al contacto directo, en algunos casos, a través de redes sociales profesionales como LinkedIn.

Se obtuvieron, entre el 3 y el 24 de septiembre de 2024, un total de 14 respuestas al cuestionario online, esto es, algo menos de la mitad de los proyectos censados. En la siguiente tabla se recogen los datos de quienes participaron.

Tabla 2. Proyectos analizados de los que se obtuvo respuesta

Nombre del proyecto	Nombre de persona que responde el cuestionario	Responsabilidad/ puesto en el proyecto
Escape Fake 2.0	Irina Paraschivoiu	Project Lead
Made for social media: Fighting disinformation with fact check graphics	Dominika Chronowska	Journalist
Czech Elections in the Era of Disinformation: The 2023 Presidential Election	Kristína Šefčíková	Project Manager
Empowering Schools in self-regulation of Media and Information Literacy	Christian Tarchi	Coordinator
Disinformation Laundromat	Helena Schwertheim	Project Manager
Stars4Media-FACTCHECKING	Thierry Leroy	Project coordinator
Ukranian news Agency to integrate fact-checked content with the help of AFP and APA	Florian Schmidt	Trainer
YO-MEDIA: Youngsters' Media Literacy in Times of Crisis	Nadine Santos	Operations Project Manager
Scale-up Science Fact-Checking in Spanish Podcasts and Youtube	Alba Tobella	Directora
Open Source Munitions Portal	Giacomo Nanni	Project Lead
FactSphere: Exposing Disinformation for Public Awareness in the Black Sea Region	Voinea Madalina	Disinformation Specialist
Boosting Fact-checking Activities in Europe	Laura Burtan	Researcher
TeaMLit	Sally Reynolds	Coordinator
UDDOT: Understanding Disinformation Dynamics on Telegram	Pablo Hernández	Coordinador de investigación académica de Maldita.es, líder del proyecto

Fuente: elaboración propia

Dado el carácter exploratorio del estudio, la mayor parte del cuestionario se compuso de preguntas cerradas, orientadas a identificar tendencias generales en los proyectos. En cuanto a las preguntas abiertas, se aplicó un análisis temático de tipo inductivo, una técnica habitual en la investigación cualitativa que permite identificar patrones de significado a partir del contenido textual (Braun & Clarke, 2006). Las respuestas fueron leídas por el equipo investigador y fueron codificadas manualmente con el objetivo de detectar temas recurrentes.

3. Resultados

De los 39 proyectos financiados por el EMIF hasta la fecha de este análisis, 14 participaron en el cuestionario, lo que representa una tasa de respuesta del 35,9 %. De ellos, 10 proyectos –equivalentes al 25,6 % del total financiado– declararon haber incorporado algún tipo de innovación, ya sea a través de enfoques metodológicos como la gamificación o mediante el uso de recursos tecnológicos avanzados. Asimismo, 6 de los proyectos que respondieron indicaron haber empleado inteligencia artificial generativa en alguna fase de su desarrollo. Sin embargo, solo 5 de estos casos (12,8 % del total de proyectos financiados) fueron considerados válidos para el análisis, ya que uno de ellos pertenecía a una convocatoria distinta y no cumplía con los criterios de inclusión definidos en este estudio.

Aunque el objetivo principal de este estudio era analizar la presencia de inteligencia artificial generativa en los proyectos financiados por el EMIF, los resultados han permitido identificar también otras tendencias emergentes relevantes, especialmente en lo que respecta a la adopción de tecnologías innovadoras como la gamificación en procesos de alfabetización mediática y la automatización aplicada a la verificación de información.

3.1. Innovación tecnológica y uso de IA en alfabetización mediática

Una forma de lucha contra la desinformación es la alfabetización mediática. Esta disciplina ha integrado nuevas tecnologías innovadoras orientadas a la gamificación y al fomento de una enseñanza más interactiva. El proyecto EMILE, liderado por la Universidad de Florencia, utiliza el videojuego ‘Elli’s World’, que emplea minería de datos para adaptar el contenido y la dificultad del juego a las habilidades individuales de cada estudiante. De esta forma, se consigue identificar perfiles cognitivos, así como ajustar la experiencia de aprendizaje de forma personalizada. ‘Elli’s World’ recrea un entorno digital simulado y promueve habilidades como el análisis crítico y la toma de decisiones informada. Además, a través de una opción para docentes, éstos pueden controlar el progreso de los estudiantes en tiempo real, así como intervenir y adaptar la enseñanza según consideren.

También orientado a inculcar habilidades de detección de noticias falsas, el proyecto Escape Fake 2.0 es un juego digital a modo de *escape room*. Posibilita que el estudiantado se enfrente a situaciones de desinformación en un entorno que simula las redes sociales. Los participantes deben descifrar códigos, verificar la autenticidad de contenido y recopilar evidencias. De este modo, entrenan su habilidad para distinguir entre información veraz y falsa. Además, el juego incorpora a un agente pedagógico que proporciona pistas y sugerencias. Así, puede guiar a los jugadores y evitar su frustración mientras realizan tareas como la búsqueda inversa de imágenes y la identificación de fuentes confiables. Según la información proporcionada por el representante de este proyecto, Escape Fake 2.0 ha empleado herramientas de IA para generar contenido textual, imágenes y vídeo con el fin de integrarlo en su juego educativo. Esta organización dispone de una guía interna que regula el uso de IA y usan versiones de pago de Midjourney y Chat GPT, lo que les confiere seguridad acerca de que las compañías no pueden entrenar a sus modelos en base a los datos de Escape Fake 2.0.

Pese a que la gamificación mediante el uso de tecnologías como la RV o la RA es el enfoque innovador más extendido en los proyectos analizados, YO-MEDIA ha optado incluir experiencias físicas, además de las digitales. El objetivo es el mismo que el de los juegos mencionados anteriormente: mejorar la capacidad de los estudiantes jóvenes de identificar noticias falsas así como su análisis crítico en contextos de crisis (emergencias sanitarias, conflictos bélicos, desastres naturales...). YO-MEDIA recrea esce-

narios de alta presión donde los participantes deben discernir entre información fiable y desinformación. Además, el proyecto ofrece Cursos Online Masivos y Abierto, MOOC, por sus siglas en inglés, lo que refuerza las habilidades prácticas adquiridas a través de la teorización de conceptos.

Finalmente, TeaMLit se centra en la capacitación de docentes en competencias de alfabetización mediática e informacional, MIL, por sus siglas en inglés. El objetivo es integrar estas habilidades en el currículum escolar. El proyecto proporciona al profesorado recursos en línea y bases de datos que facilitan la enseñanza de MIL en diversos niveles educativos.

3.2. Innovación tecnológica y uso de IA en verificación

Dentro de los proyectos que realizan actividades de verificación, se han hallado innovaciones tecnológicas encaminadas a una detección más sencilla y rápida de la desinformación, entre las cuales se incluye el uso de inteligencia artificial del tipo predictivo o generativo. Así, SCENT, liderado por Science Feedback, utiliza una red de *backlinks* o hiperenlaces para evaluar la credibilidad de sitios web mediante un análisis de patrones de enlaces entre dominios web. El proyecto emplea un modelo de Redes de Convolución Relacional de Grafos (RGCN), una técnica de aprendizaje profundo que permite procesar grandes volúmenes de datos estructurales. Tras analizar más de 700.000 dominios, SCENT ha procesado un elevado número de redes tanto de información como de desinformación. Del mismo modo que los dominios con altos estándares tienden a enlazarse entre sí, también los sitios de baja credibilidad suelen vincularse con webs similares de cuestionable calidad informativa. En este sentido, SCENT automatiza la evaluación de la credibilidad de sitios web científicos, proporcionando a los verificadores y al público en general acceso a una base de datos pública donde pueden consultar la credibilidad de un dominio en tiempo real mediante una Interfaz de Programación de Aplicaciones (API, por sus siglas en inglés).

También orientado a una mejora en los tiempos del proceso de verificación, el sistema FAST, desarrollado por Maldita.es y Servimedia, se basa en la detección temprana de campañas de desinformación emergentes mediante un algoritmo que es capaz de detectarlas. De este modo, FAST se enfoca no solo en el *debunking* (desmentir desinformación existente) sino también en el *pre-bunking* (prevenir la difusión anticipada), una doble estrategia que permite un funcionamiento proactivo del sistema, mitigando el impacto de la desinformación antes de que esta llegue a un público masivo.

Otra de las herramientas destinada a la facilitación de los trámites para verificar informaciones es Scale-up Science Fact Checking, desarrollado por la plataforma de verificación española Verificat. Scale-up realiza un análisis en tiempo real para verificar contenidos audiovisuales. Este sistema emplea tecnologías de IA y reconocimiento de voz para examinar grandes volúmenes de contenido en plataformas como YouTube y también en podcasts. Con esta herramienta, los verificadores pueden transcribir automáticamente hasta 5.000 horas de video y 2.500 horas de audio, permitiendo estudio de patrones de desinformación en temas como salud y ciencia. Mediante un tablero de control que organiza el contenido transcrito, se permite la identificación de narrativas engañosas de forma eficiente. En respuesta al cuestionario, la representante de Scale-up ha especificado que colabora con Chequeado, una verificadora de Argentina para utilizar en conjunto Chequeabot, la herramienta desarrollada por la *fact-checker* argentina de tipo *microsite*. Ésta se utiliza únicamente en el marco del proyecto con el fin de detectar declaraciones verificables en podcast y YouTube por palabras clave. No obstante, la posibilidad de seguir financiando el uso de Chequeabot, según la

representante de Scale-up Science Fact Checking, no está garantizada en un futuro. Además alude a la dificultad de encontrar herramientas de IA que funcionen en lenguas menos habladas como el catalán.

The Disinformation Laundromat, proyecto impulsado por el Instituto para el Diálogo Estratégico (ISD) y la Universidad de Ámsterdam, ha desarrollado una herramienta que permite la detección automatizada de amplificadores de desinformación mediante la identificación de sus fuentes de financiación. Se trata de una tecnología de Inteligencia de Fuentes Abiertas u OSINT, por sus siglas en inglés. The Disinformation Laundromat utiliza algoritmos para automatizar la detección de sitios web maliciosos, realizar un mapa con las redes de distribución y los canales de monetización asociados a ésta. Al unificar diversas fuentes de OSINT en una sola plataforma, el proyecto permite a los investigadores analizar de manera integral los vínculos entre actores con fines maliciosos y sus redes de contenido.

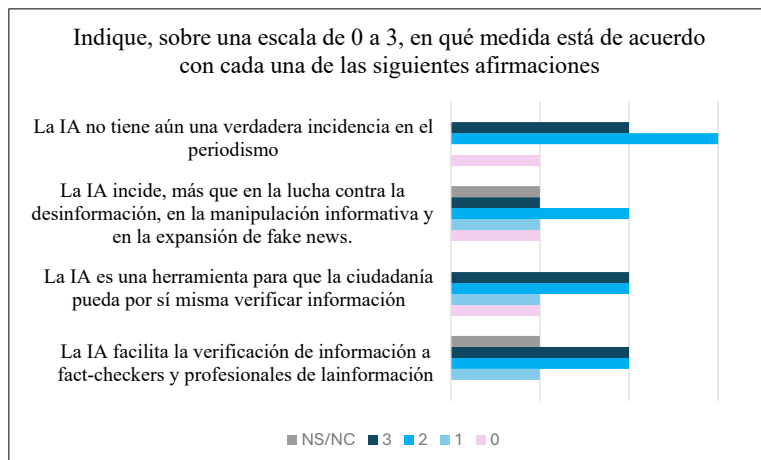
Aunque no se lo hacen mediante el desarrollo de una herramienta propia, desde el proyecto Ukranian news Agency to integrate fact-checked content with the help of AFP and APA reconocen que han integrado en sus rutinas de verificación la IA como un recurso para contrastar múltiples tipos de contenidos, incluyendo imágenes, videos y frases publicadas previamente, aprovechando diversas herramientas de verificación gratuitas. Del mismo modo, los integrantes de Made for Social Media, cuyo fin es el de combatir la desinformación a través de gráficos verificados en redes sociales, utilizan herramientas gratuitas de IA para verificar imágenes y validar fuentes.

3.3. Percepciones sobre la IA generativa y tendencias futuras en su aplicación para la lucha contra la desinformación

El cuestionario se centró en los proyectos recogidos en el informe 2022-2023 y en los financiados en junio de 2024. Aunque permite identificar tendencias generales, su alcance respecto al uso de IA generativa es limitado, ya que esta tecnología aún no estaba ampliamente implementada en ese periodo. De los que sí la utilizan, se observan algunas tendencias o áreas predominantes para su uso. Entre ellas, la agilización de tareas vinculadas con la actividad del proyecto. Además, otros respondientes afirman usar la IA en verificación de información y en contraste de fuentes. Finalmente, el desarrollo de herramientas propias de IA o la colaboración en el desarrollo junto a otras organizaciones es minoritario.

Existe consenso en las respuestas estudiadas en torno a las afirmaciones “La IA facilita la verificación de información para *fact-checkers* y profesionales” y “La IA es una herramienta para que la ciudadanía pueda por sí misma verificar información”. Sin embargo, existen posiciones ambivalentes con respecto a la idea de que la IA no tiene aún incidencia en el periodismo. Esto es, en la escala de Likert de 1 a 3 donde 3 es el mayor acuerdo, la mayoría ha respondido un 2, siendo la siguiente respuesta más votada un 3. Tampoco se observan posiciones ni tendencias claras respecto a si la IA incide, más que en la lucha contra la desinformación, en la manipulación informativa y en la expansión de *fake news*.

Gráfico 1. Representación de frecuencias absolutas de respuestas en escala de Likert por afirmación



Fuente: elaboración propia

Además, el cuestionario planteó la pregunta: “En términos generales, ¿qué posibilidades o potencial ve, de acuerdo a sus conocimientos y experiencia, a la Inteligencia Artificial Generativa al servicio de la lucha contra la desinformación?”, con el fin de identificar las principales tendencias en la aplicación de esta herramienta para mitigar los desórdenes informativos. La posibilidad de analizar redes sociales y grandes volúmenes de datos se mencionaba en prácticamente todas las respuestas. Entre éstas, Scape Fake, que puntualiza que la detección de pautas de propagación de desinformación en redes sociales mediante IA generativa puede respaldar el trabajo de periodistas y verificadores. En esa misma línea, proyectos como The Disinformation Laundromat, Fact Sphere y Made for Social Media reconocen que el potencial de la IA generativa es su capacidad de ser entrenada con grandes conjuntos de datos. Una vez que esta tecnología recibe aprendizaje “con patrones de desinformación”, puede utilizarse para detectar narrativas falsas de forma automatizada.

Se hace alusión, además, a la integración de este aprendizaje en formatos más novedosos como memes y videos cortos. The Disinformation Laundromat menciona que el análisis de formatos no textuales como imágenes y videos es una gran ventaja, al igual que la velocidad con la que puede realizarse. Según el representante de este proyecto, los sistemas que integren IA generativa “podrían vigilar y marcar la información engañosa con mayor rapidez y eficacia que los moderadores humanos”. Open Source Munitions Portal afirma que los algoritmos para cruzar material y analizar imágenes también permiten verificar contenidos de manera sistemática. Esto es, la comprobación cruzada de fuentes o imágenes provenientes de distintas plataformas para determinar su autenticidad.

Scale-up Science Fact-Checking representa un ejemplo de cómo aplicar IA generativa para el análisis de audio y texto con el fin de identificar contenidos desinformativos. Pero, más allá de esta funcionalidad, desde el proyecto sostienen que la generación de contenido a través de IA puede orientarse hacia una moderación de comentarios y mensajes varios en comunidades virtuales.

Destacan que podría darse la posibilidad de crear un *chatbot* en redes para que usuarios que encuentren contenidos cuya veracidad les genere dudas las aclaren con él. De este modo, otros proyectos destacan la IA generativa que puede diseñar respuestas proactivas para contrarrestar la desinformación.

Es el caso de Ukrainian news Agency to integrate fact-checked content with the help of AFP and APA, que argumenta que esta herramienta sería útil en la distribución de contenidos fiables. Con una mención especial a los jóvenes, argumentan que las herramientas de IA -sean o no generativa-, tienen mucho potencial en la difusión de verificaciones. El representante de este proyecto sugiere que las comprobaciones de hechos deben presentarse en formatos audiovisuales para ser atractivas, pero según él no se trata de una tarea sencilla. Afirma que el uso de IA facilita la distribución de narrativas verificadas que no consistan únicamente en enormes textos poco llamativos para la mayoría de los públicos.

En el ámbito educativo, Empowering Schools in Self-Regulation of Media and Information Literacy contempla la IA generativa como una innovación que puede ayudar al estudiantado a entender textos complejos mediante su simplificación. Además, ésta puede ofrecer una retroalimentación del análisis crítico que los jóvenes hacen de la información de la que disponen. La tendencia generalizada es que si la IA generativa sigue evolucionando en lo que respecta a procesos avanzados de análisis, verificación y generación de datos, “permitirá analizar textos e informar al lector cuando encuentre información falsa en tiempo real”, como propone Made for Social Media.

4. Discusión

Nuestro análisis sobre los proyectos apoyados por European Media and Information Fund (EMIF), aporta una radiografía de caso de innovaciones, incluyendo el uso de la IA generativa, para combatirla desinformación así como para alfabetizar y formar a la sociedad contra los bulos. Los proyectos estudiados destacan por su capacidad para detectar información falsa de forma automatizada, examinar grandes volúmenes de información en redes sociales y generar respuestas. La incorporación de la IA en formatos como memes y videos cortos también se alude como una ventaja significativa. Es el caso de The Disinformation Landed y Made for Social Media destacan la eficacia y agilidad con la que la IA puede detectar información engañosa y realizar una comprobación cruzada y profunda de distintas plataformas.

La alfabetización y la formación es fundamental en la lucha contra la desinformación, como ya avanzaban otros estudios en el contexto iberoamericano (Sánchez y Sánchez, 2022) y europeo (Sádaba y Salaverría, 2023; Sánchez et al, 2024). Nuestro estudio ha revelado iniciativas que fomentan la enseñanza interactiva para afrontar los retos de la desinformación de forma efectiva mediante la gamificación en entornos virtuales generados por la IA y en entornos físicos. Así, pues no solo mejoran las habilidades de los discentes, sino también ayudan a los educadores a enfrentar los retos de la desinformación de forma efectiva.

Si bien es cierto que la IA ofrece varios beneficios, también conlleva desafíos y riesgos de manipulación informativa y contenido falso. Por ello, es necesario la implementación de medidas y pautas de regulación eficaz, como destacan en otros estudios (Bontridder y Pouillet, 2021; Sánchez, 2022) y vienen trabajando desde SOLARIS, proyecto europeo que analiza los riesgos y establece regulaciones para mitigar los riesgos de la desinformación (UC3M, 2023). Y es que, la dependencia de la IA generativa puede provocar la falta de pensamiento y habilidades en la verificación de información. Por ello, la labor de alfabetización y formación en IA es fundamental para preparar a los estudiantes y sociedad en general a los retos del entorno digital.

La percepción de los responsables verificadores respecto al potencial de la IA es positiva y su futuro significativo, pero requiere una gestión y política adecuada ante los retos de la manipulación. En este sentido, la conexión entre organizaciones, como ya destacaban otros autores (Sánchez, Sánchez y Martos, 2024), la regulación de las herramientas y el avance de estudios sobre este campo será esencial para afrontar los retos de la desinformación relacionados con el uso de la IA generativa por su constante evolución en el análisis y generación de datos, así como en la moderación de comentarios.

5. Conclusiones

En un momento en que Chat GPT de Open AI acaba de cumplir dos o tres años de su lanzamiento, el panorama de percepción y uso de la inteligencia artificial generativa por parte de las empresas de comunicación está evolucionando a pasos agigantados. Si bien queda mucho por hacer, podríamos decir que se ha pasado de temores o escepticismos iniciales a comenzar a emplear, para determinadas cuestiones, esta tecnología e incluso poner en marcha iniciativas de capacitación del personal de las redacciones o comenzar a lanzar ciertas normativas o libros blancos para garantizar el uso de la IAGen con ciertos estándares.

En el ámbito de la lucha contra la desinformación, algunas plataformas de *fact-checking* tanto de ámbito latinoamericano como europeo vienen liderando, por su naturaleza de *startups* y su orientación a la innovación tecnológica, ciertos proyectos de desarrollo de aplicaciones y herramientas propias de IA para la lucha contra la desinformación, y han sido pioneras en capacitar sobre esta materia (Sánchez, Sánchez y Martínez, 2022 y Sánchez, Sánchez y Alonso, 2024).

Los proyectos analizados comparten con estas plataformas de *fact-checking* el uso de la IA en el contenido visual para reconocer patrones de desinformación de manera rápida y efectiva, detectar contenido falso, así como para analizar y monitorizar información de las redes sociales, como ya señalaban otros estudios previos (Sánchez, Sánchez y Martos, 2024). Sin embargo, en este estudio se desvela la aplicación de innovaciones tecnológicas para la alfabetización y formación en el uso de la IA generativa centradas en la gamificación y la automatización para que los estudiantes puedan identificar de forma eficaz la información falsa, así como personalizar su aprendizaje. Es el caso de los proyectos: EMILE, Escape Fake 2.0 y YO-MEDIA.

Otro aspecto a destacar es el uso de técnicas de aprendizaje profundo mediante el uso de Redes de Convolución Relacional de Grafos (RGCN). Ha sido utilizada por proyectos como SCENT, FAST y Scale-up Science Fact Checking para detectar campañas de desinformación y evaluar la credibilidad de sitios web, así como la detección de contenido falso de forma automatizada y en tiempo real (The Disinformation Laundromat y Made for Social Media).

Así pues, existe un consenso por los responsables de los proyectos sobre la importancia y potencial de la IA generativa para facilitar la verificación de información y ayudar a mitigar la desinformación. Consideran necesario integrar las competencias de alfabetización en el currículum escolar, como destacaba el responsable del proyecto TeaMLit.

A medida que la IA evoluciona y se generan avances significativos, también es necesario avanzar en las políticas de regulación de uso de las herramientas, así como en la educación, verificación de la información y estudios sobre esta temática que arrojen luz para combatir la desinformación.

Este estudio presenta dos importantes aportaciones. Por un lado, su carácter pionero, ya que aborda un campo aún incipiente como es la integración de la inteligencia artificial generativa en proyectos de alfabetización mediática. Por otro lado, lo hace

centrándose en iniciativas financiadas con fondos públicos europeos, lo que supone un ejercicio de responsabilidad social y rendición de cuentas, al analizar cómo se invierten recursos públicos en la lucha contra la desinformación.

Sin embargo, precisamente por el periodo en que se realizó –centrado principalmente en los proyectos incluidos en el informe 2022/2023 del European Media and Information Fund (EMIF)–, sus resultados son necesariamente limitados en cuanto a la detección del uso de inteligencia artificial generativa, una tecnología que aún no había alcanzado una implementación generalizada en ese momento. Aunque se identificaron varios proyectos y tendencias relevantes, tanto la adopción de esta tecnología como las menciones a su uso en las respuestas al cuestionario fueron escasas, lo que redujo la muestra finalmente analizable en esta dimensión concreta.

6. Agradecimientos

Este artículo ha sido traducido al inglés por Brian O’Halloran a quien agradecemos su trabajo.

Proyecto de Excelencia, Plan Andaluz de Investigación, Desarrollo e Innovación (PAIDI 2020): “Impacto de la desinformación en Andalucía: análisis transversal de las audiencias y las rutinas y agendas periodísticas. Desinfoand Ref: ProyExc00143. 2022-2025

7. Contribuciones específicas de cada autor/a

	Nombre y apellidos
Concepción y diseño del trabajo	Ana Zafra Arroyo, María Sánchez González y Hada M. Sánchez Gonzales
Metodología	María Sánchez González
Recogida y análisis de datos	Ana Zafra Arroyo y María Sánchez González
Discusión y conclusiones	Hada M. Sánchez Gonzales
Redacción, formato, revisión y aprobación de versiones	Ana Zafra Arroyo, María Sánchez González y Hada M. Sánchez Gonzales

8. Conflicto de intereses

Las autoras declaran no tener ningún conflicto de intereses.

9. Referencias bibliográficas

- Allyn, B. (11 de octubre de 2024). TikTok executives know about app's effect on teens, lawsuit documents allege. *NPR*. bit.ly/3Fzx48A
- Adair, B. (23 de febrero de 2020). Squash report card: Improvements during State of the Union ... and how humans will make our AI smarter. *Duke Reporters' Lab*. <https://bit.ly/4kKSnu5>
- Bharti, I., Chauhan, K., & Aggarwal, P. (2025). Generative AI: Next frontier for competitive advantage. En A. Natarajan, M. Galety, C. Iwendi, D. Das, & A. Shankar (Eds.), *Enhancing communication and decision-making with AI* (pp. 1-36). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-9246-1.ch001>
- Black, J. (2008). Constructing and contesting legitimacy and accountability in polycentric regulatory regimes. *Regulation & Governance*, 2(2), 137-164. <https://doi.org/10.1111/j.1748-5991.2008.00034.x>
- Bontridder, N., & Pouillet, Y. (2021). The role of artificial intelligence in disinformation. *Data & Policy*, 3 (32). <https://doi.org/10.1017/dap.2021.20>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Calouste Gulbenkian Foundation. (s. f.). *European Media and Information Fund at a glance*. European Media and Information Fund. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de <https://gulbenkian.pt/emifund/emif-at-a-glance/>
- Calouste Gulbenkian Foundation. (s. f.). *FAST: Fact-checkers acting to stop early-detected disinformation campaigns*. European Media and Information Fund. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de <https://bit.ly/43IJavD>
- Calouste Gulbenkian Foundation. (s. f.). *The disinformation laundromat: An OSINT tool to detect disinformation and amplification networks*. European Media and Information Fund. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de <https://bit.ly/4kj3XN6>
- de Cock Buning, M. (2018). *A multi-dimensional approach to disinformation: Report of the independent high level group on fake news and online disinformation*. Publications Office of the European Union.
- European Commission. Directorate-General for Communication Networks, Content, & Technology. (2018). *A multi-dimensional approach to disinformation: Report of the independent High Level group on fake news and online disinformation*. Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2759/739290>
- European media and information fund. (4 de octubre de 2021). European Media and Information Fund. <https://gulbenkian.pt/emifund/>
- Gamito, M. C. (2023). The European Media Freedom Act (EMFA) as meta-regulation. *Computer Law & Security Review*, 48, 105799. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2023.105799>
- Garriga, M., Ruiz-Incertis, R., & Magallón-Rosa, R. (2024). Artificial intelligence, disinformation and media literacy proposals around deepfakes. *Observatorio (OBS*)*, 18(5). <https://doi.org/10.15847/obsOBS18520242445>
- Gonzalo, M. (8 de febrero de 2023). El cierre de la API de Twitter amenaza la lucha contra la desinformación, el acoso y los contenidos tóxicos. *Newtral*. <https://bit.ly/3HvMna8>

- Gutiérrez Caneda, B., & Vázquez-Herrero, J. (2024). Redibujando las líneas contra la desinformación: Cómo la IA está modificando el presente y futuro del fact-checking. *Tripodos*, (55), 55-74. <https://doi.org/10.51698/tripodos.2024.55.04>
- Haggart, B., Tusikov, N., & Scholte, J. A. (Eds.). (2021). *Power and Authority in Internet Governance: Return of the State?* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003008309>
- Herke, C. (2023). Deepfake. *Pro Futuro*. <https://doi.org/10.26521/profuturo/2023/1/13334>
- Hetler, A. (2024, julio 31). *What is ChatGPT? Everything you need to know*. WhatIs; TechTarget. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/ChatGPT>
- Lampropoulos, G., & Kinshuk. (2024). *Virtual reality and gamification in education: A systematic review*. *Educational Technology Research and Development*, 72, 1691-1785. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10351-3>
- Machiraju, S., Modi, R. (2018). Natural Language Processing. En *Developing Bots with Microsoft Bots Framework*. Apress, Berkeley, CA. https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3312-2_9
- Maldita.es. (2023, 8 de febrero). *Maldita.es y Servimedia recibirán una beca del EMIF para detectar y combatir la desinformación*. Recuperado de <https://bit.ly/43ju4xy>
- Miranda, S., Vlachos, A., Nogueira, D., Secker, A., Mendes, A., Garrett, R., Mitchell, J. J., & Marinho, Z. (2019). Automated fact checking in the news room. *The Web Conference 2019: Proceedings of the World Wide Web Conference, WWW 2019*, 3579-3583. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3308558.3314135>
- Montoro-Montarroso, A., Cantón-Correa, J., Rosso, P., Chulvi, B., Panizo-Lledot, Á., Huertas-Tato, J., Calvo-Figueras, B., Rementeria, M. J., & Gómez-Romero, J. (2023). Fighting disinformation with artificial intelligence: Fundamentals, advances and challenges. *Profesional de la Información*, 32(3). <https://doi.org/10.3145/epi.2023.may.22>
- Mungiu-Pippidi, A. (2015). *The quest for good governance: How societies develop control of corruption*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781316286937>
- Park, K., & Culloty, E. (2023). Beyond performative transparency: lessons learned from the EU Code of Practice on Disinformation. *AoIR Selected Papers of Internet Research*, 2022. <https://doi.org/10.5210/spir.v2022i0.13067>
- Pecini, C., Della Rocca, S., y Scrocco, A. (2024). Critical Reading of Digital Texts: The Emile Project Empowering Schools in Self-Regulation of Media and Information Literacy Processes. <https://bit.ly/43niv8w>
- Prodigioso Volcán (2023). *IA para periodistas. Una herramienta por explotar*. <https://bit.ly/4kHhopW>
- Rzabayeva, D., Kassymova, G., & Pratama, H. (2024). *The Role of Gamification in Promoting Digital Literacy: Bridging the Gap between Fun and Learning*. *Materials of International Scientific-Practical Internet Conference "Challenges of Science"*. <https://doi.org/10.31643/2024.20>
- Sádaba, C. & Salaverría, R. (2023). Combatir la desinformación con alfabetización mediática: análisis de las tendencias en la Unión Europea. *Revista Latina de Comunicación Social*, 81, 1-17. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2023-1552>
- Sánchez, H. M. (2022). Transformación digital y audiencia. Tendencias y uso de la inteligencia artificial en medios verificadores. *Ámbitos*, 56, 9-20. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2022.i56.01>

- Sánchez, H. M. ; Sánchez, M, & Martos, J. (2024). The methodology used by fact-checkers. An in-depth analysis of commonly used strategies. *Journalism Practice*, 1-24, <https://doi.org/10.1080/17512786.2024.2340522>
- Sánchez, M. & Sánchez, H. M., (2022). Fact-checkers como formadores: iniciativas de los iberoamericanos de IFCN en Escandón, P. Tejedor, S. (ed.). *Escenarios digitales de la comunicación* (pp.19-36). Gedisa.
- Sánchez, M., Sánchez, H. M., & Martínez, S. (2022). Inteligencia artificial en verificadores hispanos de la red IFCN: proyectos innovadores y percepción de expertos y profesionales. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 28(4), 867-879. <https://doi.org/10.5209/esmp.82735>
- Santos, F. C. C. (2023). Artificial Intelligence in Automated Detection of Disinformation: A Thematic Analysis. *Journalism and Media*, 4(2), 679-687. <https://doi.org/10.3390/journalmedia4020043>
- Scharrer, E., & Zhou, Y. (2022, May 18). Media Literacy and Communication. *Oxford Research Encyclopedia of Communication*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.1304>
- Science Feedback. (s. f.). *SCENT: Predicting domain credibility on the basis of backlink networks*. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de <https://bit.ly/3Fg1QdZ>
- Scott, J. C. (2018). *Lobbying and society: A political sociology of interest groups*. Polity.
- Sedelmeier, U. (2012). Is Europeanisation through conditionality sustainable? Lock-in of institutional change after EU accession. *West European Politics*, 35(1), 20-38. <https://doi.org/10.1080/01402382.2012.631311>
- Singh, J. N., Gautam, A., & Tomar, H. (2023). Deep Fake in picture using Convolutional Neural Network. En *Proceedings of the 2023 5th International Conference on Advances in Computing, Communication Control and Networking (ICAC3N)*. IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICAC3N60023.2023.10541758>
- The Information Laundromat. (s. f.). *The Information Laundromat*. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de <https://informationlaundromat.com/>
- Tiernan, P., Costello, E., Donlon, E., Parysz, M., & Scriney, M. (2023). Information and media literacy in the age of AI: Options for the future. *Education Sciences*, 13(9), 906. <https://doi.org/10.3390/educsci13090906>
- UC3M. (2023). *Un proyecto científico europeo estudia cómo regular la desinformación generada por IA*. Universidad Carlos III de Madrid.
- Waterson, J. (2019, mayo 24). Facebook refuses to delete fake Pelosi video spread by Trump supporters. *The guardian*. <https://bit.ly/4kNGgwx>
- Wetzel, D. A., & Kani, J. (2024). Enhancing information literacy through generative AI in the library classroom. *Pennsylvania Libraries: Research & Practice*, 12(2). <https://doi.org/10.5195/palrap.2024.302>
- Woolley, J. (2024). Generative AI and Business: A Review and Research Agenda. *Oxford Research Encyclopedia Of Business And Management*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190224851.013.434>