

Se habla de que lo tecnológico posibilita una interactividad, abren la intervención, reescritura, modificación y cambios de lo que ya existía. Para la escuela, como mencionan los autores, surge la pregunta que cuales son las posibilidades creativas y cognitivas que tienen estos medios. Burn, un docente inglés, sugiere que las nuevas tecnologías permiten una posibilidad mayor, económica y efectiva en el plano de la comunicación, permiten interactuar, retroalimentar, integración de video y audio y la exhibición. Se aclara que los dos primeros procedimientos se pueden realizar a mano o máquina, pero no las otras restantes. Lo que se quiere explicar es que estas nuevas tecnologías abren posibilidades expresivas y novedosas y además son un desafío e la escuela. Se habla también de “permisibilidades” es decir acciones y procedimientos que permiten al interacción con la cultura, más participativa, creativa o con apropiaciones originales. Jenkins y sus colegas elaboraron una opinión sobre esto, para ellos los nuevos medios hacen que los jóvenes se vinculan al saber a través de las siguientes acciones:

- Juego: permite experimentar diversos caminos para resolver problemas.
- Performance/desempeño: posibilita adoptar identidades alternativas, improvisar, descubrir.
- Simulación: permite interpretar y construir modelos dinámicos de procesos del mundo real.
- Apropiación: se logra remixar (“samplear”) contenidos de los medios.
- Multitarea: se puede “escanear” el ambiente y cambiar el foco según se necesita.
- Cognición distribuida: se puede sumar conocimiento y compararlo con el de otro.
- Juicio: permite evaluar la confiabilidad de distintos tipos de información.
- Navegación transmediática: se sigue el flujo de historias e información entre múltiples modalidades.
- Redes: se puede buscar, diseminar y sintetizar la información.
- Negociación: es posible viajar entre comunidades diversas, captar y seguir normas distintas, discernir perspectivas múltiples.